
SUPER SMASH BROS. BRAWL
DESCUBRA AS PRINCIPAIS ARMAS DO CONFRONTO DEFINITIVO
SELO Nintendo OFICIAL
Nintendo®
100 PÁGS
ESPECIAL
GUITAR HERO 3
DICAS QUENTES PARA HUMILHAR OS MAIORES ROQUEIROS DO PLANETA
IT'S ME, MARIO!
PODEROSO
LISTAMOS AS 50 MELHORES HABILIDADES DO ENCANADOR
OLIMPÍADAS 2008
SONIC OU MARIO? QUEM VENCE O DUELO?
SUPER MARIO GALAXY
GUIA OFICIAL DE 16 PÁGINAS COM TODAS AS 120 ESTRELAS DA AVENTURA ESPACIAL
DS: MARIO PARTY | FINAL FANTASY XII | FRONT MISSION
MASTER OF ILLUSION | CONTRA 4 | MEGA MAN ZX ADVENT
Nº 108
R$ 8,90
9 771516 189008
00108








NINTENDO DS


Wii

mais um desafio

Wii



6618 Luva para Wii Controller



6614 Base para Wii com Carregador para Controle



6621 Grip de Mão para Controle Wii



6611 Volante Wii Controller



6624 Travel Bag Para Wii



6625 Kit Start Para Wii

Kit composto por Capas de silicone para controles, Cooler para console, Cartão de Memória de 8Mb para armazenar os jogos na memória e continuar posteriormente de onde parou. Tampas sobressalentes para o console, alça de segurança para controle e flanela especial para limpeza console.



6617 Cooler para Wii



6610 Kit Sports Wii Controller



6616 Case para Controles Wii



6612 Pack Case de Silicone Branco p/ Wii Controller

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP



EDIÇÃO 108 • DEZEMBRO DE 2007

ÍNDICE



08 Uma aventura inesquecível, e de proporções galácticas!



36 Uma prévia de como será o combate que vai sacudir o universo Nintendo



76 Desafiamos os reis da guitarra e mostramos como é jogar no Wii Remote e na Guitarra.

UMA GALÁXIA MEMORÁVEL

MARIO ALÇA O VÔO MAIS ALTO EM UMA AVENTURA CÓSMICA

Super Mario Sunshine é primoroso, mas não foi tão notável e impactante quanto o revolucionário Super Mario 64 nos idos de 1996. À ocasião, pudemos presenciar pela primeira oportunidade a face poligonal do símbolo máximo da Big N ocupar quase a tela inteira e proferir o seu nome. Testificamos sua representação em 3D. Com a alavanca analógica, exploramos vastos ambientes na obstinada busca pelas 120 estrelas. Tudo permanece resguardado nas nossas recordações gamísticas ao lado das saudosas lembranças bidimensionais do NES e do Super Nintendo. Pois reserve então um espaço de proporções galácticas na sua mente para Super Mario Galaxy, o verdadeiro sucessor de Mario 64.

— Alexei Barros

Mario, o Pequeno Príncipe

Shigeru Miyamoto é um sujeito visionário. Não contente em ter idealizado as séries Mario e Zelda, consegue mantê-las constantemente atuais com idéias inovadoras. Muitas nem sempre podem ser colocadas em prática por restrições técnicas e outros fatores adversos, como a sua vontade de que Mario montasse em um dinossauro, algo planejado desde a conclusão do primeiro SMB, e que só foi efetivado no Super NES com Yoshi em Super Mario World. Uma delas era conceber um jogo em que o personagem transitasse em superfícies esféricas. Ansioso pela concretização, queria testá-la logo em Doshin the Giant - simulador de deus à Black & White originalmente lançado para o 64DD (o add-on do Nintendo 64) somente no Japão. Todavia, o time de desenvolvimento não conseguiria implementá-la a tempo.

Para preconizar o GameCube e exaltar as capacidades do novo console, a Nintendo então preparou uma demo intitulada Super Mario 128 no evento Space World 2000. O próprio Miyamoto jogava a demonstração em que 128 Marios realizavam as mais diversas traquinagens sobre uma circunferência plana com o logo do GC, que tremulava e virava uma pizza voadora até entrar no cubo. O desafio era transfigurar aquele disco em uma esfera para que Mario pudesse andar sobre ela.

Na época, o diretor da demo, Yoshiaki Koizumi, achava praticamente impossível que o intento de Miyamoto se tornasse realidade. "Parecia interessante, porém não tinha certeza se o esforço valeria a pena. Mas Miyamoto-san continuava dizendo várias vezes de novo e de novo e que queria fazer acontecer", diz. O desígnio de Miyamoto seria apenas adiado.

Após ter concluído o desenvolvimento de Donkey Kong Jungle Beat (GameCube), o estúdio interno da Nintendo formado em Tóquio em 2003, EAD (Entertainment Analysis and Development), almejava fazer um jogo novo e original, só que Miyamoto sugeriu que fosse com os personagens da Big N. Koizumi, que era integrante do time e já havia trabalhado como diretor em Super Mario Sunshine, não acreditava que uma softhouse tão novata pudesse engendrar um título de grande porte. Então propôs algo menor, portátil. E Miyamoto perguntou se não queriam trabalhar em um game maior. "Pedi para os membros de apoio o que achavam e alguém disse que ele queria que nós usássemos as nossas habilidades para fazer o próximo jogo do Mario com as nossas próprias mãos", comenta Koizumi. "Trabalhando em Jungle Beat juntos, consegui conhecer a equipe bem o suficiente e então pensei que se fosse com esse time, nós poderíamos lidar com esse novo e difícil desafio de fazer funcionar plataformas esféricas".

Takao Shimizu, um dos diretores assistentes de Super Mario Sunshine, assumiu a produção, cuja principal incumbência era criar um ambiente de trabalho propício para que a equipe pudesse enfocar no desenvolvimento. Esse cargo era dividido com Shigeru Miyamoto (também responsável pelo design conceitual), que acompanhava tudo à distância, em Quioto, a cerca de 400 quilômetros de Tóquio. "Eu tinha o mesmo ambiente criado em uma das salas em Quioto. Participava das reuniões em que era mostrada a tela do game usando uma câmera e falava sobre como nós podíamos mudar as coisas no jogo via vídeo-conferência. Pude trabalhar como se estivesse no escritório em Tóquio", fala. Yoshiaki Koizumi ficou encarregado do design de jogo e da direção, trabalhando diretamente na confecção com os outros funcionários e repassando para eles as solicitações de Miyamoto.

Em dois anos e meio, a EAD, formada por cerca de 50 pessoas, então concebeu Super Mario Galaxy para Nintendo Wii, aportando 11 meses depois da chegada da plataforma. "Era importante tentar lançar simultaneamente com o console, mas nós também sentíamos que foi mais importante fazer um jogo que os jogadores sentissem que era algo que realmente valia a pena comprar", explica Shimizu. "Estávamos tão determinados que pensamos em fechar o escritório em Tóquio se Super Mario Galaxy recebei notas ruins".



Uma estrela de xerife no espaço? É?!?!??!

Mesma história, novo roteiro

A cada 100 anos, um cometa corta os céus do Mushroom Kingdom. Certa vez o astro era tão imenso que expediu uma chuva incomensurável de estrelas cadentes. Os Toad as levaram ao castelo, onde elas viraram uma grande Power Star. Foi um tempo feliz para os habitantes do reino.

Na noite de celebração do Star Festival, realizado de século em século para comemorar a vinda do cometa, a Princesa Cogumelo estava à espera de Mario, pois queria entregar algo a ele. A festa foi interrompida por um ataque da esquadra de airships de Bowser (aquelas mesmas do Mario 3), que queria criar uma nova galáxia. O vilão não só rapta Peach como leva embora o castelo inteiro. O traiçoeiro Magikoopa Kamek aparece e arremessa o herói para muito longe dali.

Mario desperta em um pequeno planeta. Três coelhos o desafiam para que os alcance. Depois que os agarra, descobre que não verdade são as criaturas flutuantes Luma, e encontra com a protetora do cosmos, a Princesa Rosalina, de passado misterioso. Ela viaja pelo espaço com a spaceship, que se transforma no referido cometa que visita o Reino Cogumelo a cada centenário e utiliza como combustível as estrelas. A missão de Mario é coletar 60 delas nas mais diversificadas galáxias, o suficiente para a nave atingir o centro do universo, onde Bowser e Bowser Jr. se encontram, e tentar resgatar a Princesa Cogumelo.

Para tanto, o encanador recebe a ajuda da Toad Brigade, trupe liderada por Toad, que volta e meia encontram com Mario em lugares inesperados com uma nave em forma de cogumelo. Depois terá o auxílio de Luigi, que havia se perdido em meio àquela confusão.

Paralelamente, Rosalina contará uma história dividida em capítulos aos Lumas na Livraria que você também pode acompanhar.

Audácia gravitacional

Como toda iteração 3D de Mario, SMG tem a estrutura de jogo inspirada em SM64. O objetivo, que nos predecessores bidimensionais era basicamente apenas chegar a uma ou mais saídas em cada lugar, agora é coletar um determinado item - aliás, Galaxy ignora os shines e retorna com as estrelas de Mario 64 -, que é conquistado após cumprir um certo objetivo, seja derrotar um chefe, vencer uma corrida contra um adversário ou simplesmente alcançar a estrela.
Se SM64 fundou o paradigma 3D de Mario, SMG reinventa o conceito de gravidade. Você irá perceber isso logo no primeiro planeta quando Mario ficar de ponta cabeça e pensar que ele vai cair, o que não acontece. Por isso, o ineditismo de andar sobre uma superfície esférica dá uma sensação estranha de início, que logo se transforma em admiração por observar na prática o quão genial era a idéia que Miyamoto havia planejado tempos atrás e que só foi concluída em SMG. As viagens de Mario são espetaculares, desde o lançamento na Launch Star até a aterrissagem, com direito a uma pose típica de um ginasta olímpico.

Nem todas os locais são globos. Também neles a lei da gravidade é colocada em xeque. Não fique espantado se o que antes era chão virar teto. E nem tudo é em 3D. Para consagrar, SMG não se emancipa do passado, apresentando trechos em progressão lateral que lembram New Super Mario Bros., dadas as implementações recentes, como a habilidade de escalar pulando de uma parede à outra e a de girar o corpo continuamente para planar no ar. Mesmo nessas passagens, a força gravitacional é colocada à prova, sendo alternada para diferentes direções. Haverá ocasiões em que Mario será atraído para cima, o que o obriga a ver Mario de cabeça para baixo, e para os lados para confundir de vez a sua cabeça.



Entre estrelas e cometas

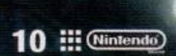
O ponto de partida é a spaceship de Rosalina, que dá acesso às diversas galáxias, ou seja, as fases. Elas estão agrupadas e são visitadas gradativamente conforme conquista as estrelas por meio dos observatórios na Fonte, Terraço, Jardim, Dormitório, Cozinha e Sala de Motores da nave espacial, e também por intermédio dos Hungry Lumas, versão faminta dos Lumas convencionais, que estão espalhados por aqueles lugares e se alimentam com um número certo de Star Bits, itens que serão explanados adiante. Tal como nos jogos pregressos, os níveis geralmente escondem mais de uma estrela, o que se torna obrigatório visitá-los por diversas ocasiões. Para verificar se coletou todas, o Polari, que é o Luma de maior confiança de Rosalina, disponibiliza, além do mapa, a lista das estrelas que pegou em cada galáxia - é possível tirar uma foto da relação e enviá-la para o Wii Message Board.

Uma coroa indicará que apanhou as estrelas em sua plenitude naquela galáxia. Não obstante ser o mesmo cenário, cada visita reserva uma surpresa, uma vez que na maioria das ocasiões você vai explorar uma área diferente daquele estágio. O ambiente apresentará alterações tênues ou o objetivo será alterado quando um cometa entrar em órbita.

Há cinco tipos diferentes. O Speedy Comet já testa os jogadores que cogitam fazer speedrun de SMG: o limite de tempo, um conceito que se tornou obsoleto com o passar dos anos, adiciona desafio, obrigando a percorrer o cenário de maneira mais veloz. Já o Fast Foe Comet deixa os inimigos rápidos. Igualmente desafiante é o Daredevil Comet, que o estimula a vencer parte do estágio com apenas um nível de energia. Com o Purple Comet, terá de coletar 100 moedas roxas espalhadas pela fase e, fechando a conta, com o Cosmic Comet deverá vencer uma corrida contra o pilantra do Cosmic Mario.







Movimentos estelares

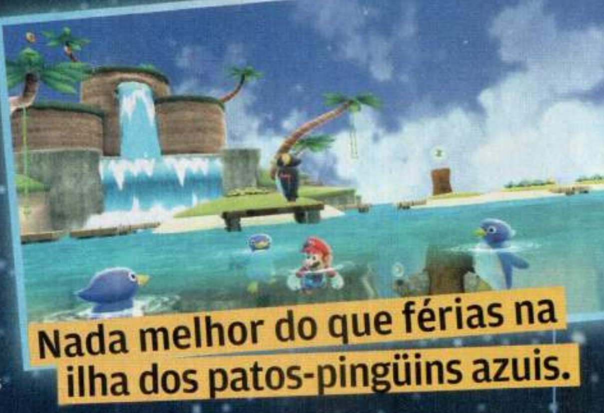


Desta vez a visão que se tem do cenário é mais distante do que nos antecessores 3D. Por conseguinte, Mario aparece menor na imagem. A alteração, apesar de sutil, é salutar, pois confere uma abrangência maior do que se observa na tela, tendo em vista a natureza esférica e a grandiosidade dos ambientes. A câmera é automática - Lakitu, a tartaruga das nuvens, ficou de férias como em Sunshine - e (quase) sempre privilegia a melhor tomada. Quase porque em raras situações você acaba visualizando somente a sombra de Mario atrás de determinada parte do cenário sem muitas alternativas. Embora dispense ajustes freqüentes, a câmera é movimentada com a esquerda e a direita do direcional digital e centralizada ao apertar o C (não em todas as áreas). Há um modo de visão em primeira pessoa, ativado com o direcional para cima - para retornar, baixo.
O sistema de controles é fundamentalmente simples, já que foi planejado para ser acessível a todas as pessoas e aproveita o Wii Remote e o Nunchuk. Com a alavanca analógica, controla-se Mario e com o A ele salta. A novidade é em relação ao B. Ao apertar o gatilho, você dispara os Star Bits - a cada 50 vem uma vida -, coletados com o simples passar do cursor estelar por cima deles. As pequenas pedras não causam efeito em todos os ambientes. Por exemplo, se Mario estiver dentro de uma redoma de vidro, não adiantará nada. A cada 50 moedas, que agora também aparecem incrustadas no chão, você será presenteado com uma vida extra. Com apenas uma, recupera um segmento do nível de energia - dividido em três partes e não mais em oito como em SM64 e em Sunshine. O Life Mushroom, cogumelo vermelho com uma estrela na cabeça, permite expandir para seis seções, só que caso o nível volte para três ou menos não dá para voltar a ter a energia em dobro. Outra forma de ganhar vida é com 1-Up Mushroom, os conhecidos cogumelos verdes. Quando perder uma vida, aliás, a animação do formato da cara de Bowser invadindo a tela preta é a mesma de SM64.

Para permitir que mais pessoas joguem SMG, foi implementando o Co-Star Mode, que é uma espécie de modo cooperativo. Enquanto o primeiro jogador movimenta Mario e o pointer, o segundo controla apenas o pointer para coletar e lançar os Star Bits, e parar um inimigo (não funciona em todos) ao apontar o retículo nele e apertar o A. Direcionando o cursor no Mario e pressionando o A, dá para fazê-lo girar (quando estiver no ar), pular (no chão) e saltar mais alto (o player um deve segurar o A no mesmo instante).
Para harmonizar tudo isso, é necessária uma dose de entrosamento.
O pointer é utilizado também para determinar a direção para a qual Mario irá viajar quando estiver em um dos canhões típicos do SM64. As Pull Stars são ativadas com o mesmo recurso. Clicando em cima dessas estrelas azuis, que normalmente aparecem de maneira sucessiva, uma leva de energia carregará Mario para a seguinte, depois para a outra até alcançar uma área terrestre - quase como um imã. É mais ou menos o que acontece quando o bigode entra em uma bolha de ar quando estiver fora d'água, com a diferença que ela é guiada com uma espécie de ventilador, que assopra vento de acordo com a direção que apontar na tela.
Agitando o Wii Remote ou o Nunchuk na horizontal, Mario realiza o pulo giratório, o que é útil para destruir obstáculos, como caixas e cristais, abater rivais e ativar a Launch Star. Nas superfícies gélidas, em vez de escorregar, Mario passa a patinar com um balançar do controller e até vira no pulo como um esportista profissional. O sensor de movimentos é usado para arremessar cascos balançando o Wii Remote para frente, o que acontece com freqüência nos combates contra chefes. Divertidas mesmo são as seqüências com o Ray Surfing - o A faz a arraia seguir adiante e as ações laterais permitem movê-la - e o Rolling Ball, em que Mario deve se manter equilibrado em uma bola - o controle é feito mexendo o Wii Remote para frente e para trás e para os lados.
Todo o repertório acrobático de SM64 está presente. Três pulos em seqüência permitem a realização da cambalhota; o salto em distância é efetuado novamente segurando o Z, depois o A e a direção que queira prosseguir; com Mario parado, o Z e em seguida o A ele pula mais alto; o salto lateral, executado após escolher a direção oposta para a qual prossegue e pressionar o A e, finalmente, a clássica sentada em cima dos inimigos, com o Z no meio do pulo.
Nas áreas aquáticas, o Z fica responsável por mergulhar e o A por nadar. É possível balançar o Wii Remote para Mario girar ou se agarrar em um casco de tartaruga, que até dispõe de um feixe luminoso na parte frontal. Há limite de respiração de baixa d'água, expandido ao pegar uma bolha de ar.



Socorroooooooooooo!
Tem um bicho-míssel atrás de mim!



Nada melhor do que férias na ilha dos patos-pingüins azuis.

Bigode metamorfo

Se não bastassem todas essas possibilidades, SMG resgata o espírito de Mario 3, que era a grande diversidade de vestimentas. Quem não se lembra das roupas de Sapo, Guaxinim e Tanooki? Contudo, não há alguma específica do terceiro Super Mario. Na maioria, são inéditas e aparecem em lugares fixos. Por exemplo, se porventura perder a habilidade, basta retornar ao mesmo local onde coletou o item para ter o seu poder de volta.

Ao pegar um cogumelo abelha, o herói vira o Bee Mario. Assim ele voa por um tempo limitado, que é indicado pelo Flying Meter. Para voltar a planar quando o medidor acabar, é preciso repousar em solo. Não adianta bater as asas de maneira intermitente para tentar prolongar o tempo no ar. Nessa forma abelhuda, Mario gruda em favos de mel e anda normalmente em cima de flores e nuvens – é como se ficasse mais leve. Se tocar em um inimigo ou na água, adeus abelha.

Parar virar o Boo Mario, o herói deve coletar o cogumelo fantasma. Como espectro, também dá para voar, desta vez sem limites. O problema é que não funciona em lugares abertos, já que assumindo essa aparência, Mario fica vulnerável à luz. O chamariz dessa habilidade, entretanto, é a possibilidade de atravessar determinados tipos de obstáculos, como grades, bastando brandir o Wii Remote para ele ficar transparente.

O cogumelo mola permite a transformação para Spring Mario. Desse jeito o encanador tem o corpo enrolado por essa peça metálica, o que dá a liberdade de pular muito mais alto. No entanto, o poder traz maior dificuldade para controlá-lo, uma vez que os passos normais viram pulos, o que é um perigo para locais com precipícios próximos. Só voltará ao normal se entrar em uma Launch Star, sofrer dano ou entrar em contato com a água.

A clássica Fire Flower, que teve a chama apagada em SM64 e Sunshine, retorna cheia de calor. Mexendo o Wii Remote você dispara as bolas de fogo (o som sai pelo alto falante do Wii Remote), cuja função não é apenas tostar os rivais. Também serve para acender as lareiras, que abrem portas e habilitam outras áreas – astúcia emprestada da série Zelda. Nem tudo são flores. Ao contrário dos jogos 2D, o tempo de Fire Mario é restrito, mesmo que não sofra dano. Possivelmente uma adaptação necessária quando se adiciona mais uma dimensão para tornar o jogo equilibrado.

A Fire Flower agora é acompanhada da Ice Flower, que tem propriedades distintas da sua irmã quente, sem contar o óbvio antagonismo de temperaturas. Em vez de liberar bolas de neve, Ice Mario cria instantaneamente plataformas congeladas ao pisar na água e na lava. É temporário. Ou você achava que uma hora Mario derreteria?

Também de uso limitado é a Rainbow Star, se bem que a invencibilidade concedida por ela sempre foi assim. Além de inexpugnável, Mario fica mais veloz. Finaliza a relação a fantástica habilidade de voar, igualmente com tempo restrito, conquistada ao pegar uma estrela vermelha e ativada com o balançar do Wii Remote. Pressionando o A, você consegue interromper a viagem aérea, e o deixar parado, levitando.

A despeito da grande variedade, fica a sensação de que as vestimentas foram pouco aproveitadas, ao menos até término do jogo com 60 estrelas. É um desperdício de potencial, haja vista que são escassas as vezes em que se utiliza as indumentárias e a serventia delas está norteada mais para o acesso de locais antes inexploráveis do que propriamente para aumentar o poderio de Mario.

Para fermentar a nostalgia, a EAD resgatou diversos inimigos clássicos. Do primeiro Mario, há desde os Goombas (tanto na versão tradicional quando na redonda de Super Mario World), Koopa Tropas e Piranhas Plants até a bala de canhão Bullet Bill, o peixe Cheep Cheep e o polvo Blooper. Dos que estrearam no Mario 3, tem a tartaruga esquelética Dry Bones e o retorno da toupeira que arremessa chaves inglesas, Rocky Wrench. Aparecem também a lagarta amarela Wiggler, aquela que fica furiosa após pular em cima dela, e o ouriço Urchin, ambos do SMW.

Claro que tem novos, como o esse mesmo ouriço em versão vulcânica e a bomba fantasma, que pode ser agarrada pela língua para explodir paredes.



Eu preferia o rabo de Super Mario Bros. 3 ou a capa do Super Mario World...

Muito além do mundo e do brilho do sol

SMG viceja excelência tanto na direção artística quanto na elevada qualidade visual. A temática espacial do jogo abre um mundo (melhor, uma galáxia) de possibilidades, com uma multiplicidade extraordinária de cenários. Desertos, praias, campos floridos, cavernas, colméias, casas mal assombradas, vulcões, naves espaciais, castelos, brinquedos e até bolos e casquinhas de sorvete gigantes. Cada ambiente comprova como o Wii é capaz de exibir belos gráficos. A água é deslumbrante, tanto fora quanto dentro dela - experimente olhar para as refrações luminosas do sol quando estiver submerso. As plataformas gélidas permitem ver o que acontece atrás delas e a lava borbulhante com efeitos de distorção de calor é absolutamente convincente.

Essa maravilha não é apenas em relação aos locais naturais. A textura metálica empregada em objetos de ferro é fenomenal. Nos personagens, idem: é só ver a pelugem em alguns deles. Detalhes como as pegadas de Mario na areia e o tremular das flores enobrecem o valor da obra. Mais impressionante é perceber os planetas que havia visitado ao fundo em um plano desfocado, muito como em Prince of Persia: The Sands of Time. Se não bastasse tudo isso, a animação é fluida, rodando a 60 quadros por segundo com raríssimas quedas.





E o Goomba novamente tomou na cabeça.



Não pense besteira, isso aí é um ferrão.



Sinfonia espacial

Pela primeira vez na série, SMG apresenta músicas orquestradas, além das tradicionais sintetizadas. É uma escolha arrojada. Deixa um pouco de lado o típico clima tropical e dá lugar para uma vertente épica. Mesmo assim, a identidade sonora não foi corrompida, pois o objetivo é exprimir a magnificência do universo no jogo. Tal ousadia se deve à persistência do compositor Mahito Yokota (Donkey Kong Jungle Beat), ao conseguir convencer Shigeru Miyamoto.

A Orquestra Mario Galaxy, como ficou batizado o conjunto formado por cerca de 50 instrumentistas, então executou 28 faixas, aprovadas uma a uma por Miyamoto. Durante a gravação, o gênio passou uma mensagem de apoio. "As pessoas que vão comprar nosso jogo irão jogá-lo várias vezes, então tudo que vocês tocarem hoje será reproduzido mais de 100 milhões de vezes, por favor, dêem o seu melhor".

Quando Yokota queria músicas em um estilo completamente diferente das que escrevia, recorria à maestria de Koji Kondo, o talento por trás das trilhas de Super Mario. Em SMG Kondo compôs somente quatro inéditas, que eram enviadas no formato MIDI para que Yokota pudesse orquestrá-las. Uma delas é o fabuloso tema de Good Egg Galaxy.

As clássicas de Kondo de SMB também vêm à tona, como "Overworld", o tema principal na Toy Time Galaxy, "Underworld", nas partes subterrâneas, e "Invencible", quando Mario pega a estrela - todas em versões remixadas. Você ainda deverá reconhecer "Airship", no momento em que surgir a frota de navios voadores de Bowser, "Athletic" (ambas do Mario 3) na Sweet Sweet Galaxy e "Koopa's Road" de SM64 nos castelos. Isso sem mencionar os cubos com ponto de interrogação, que liberam uma seqüência de notas musicais, que, ao serem coletadas, tocam alguma antiga. Jogar SMG mostra como o som influencia na jogabilidade. Na já mencionada Rolling Ball, por exemplo, a velocidade com que andar em cima da bola vai alterar o ritmo da música. Ao submergir na água, o tema do estágio ficará mais sereno. Detalhes que fazem toda a diferença. Para fechar esse quesito, a dublagem é perfeita, novamente com Charles Martinet emprestando sua voz para Mario, fora os personagens com grunhidos onomatopéicos, como Bowser.



Sabemos que a foto é antiga. Ela só está aí porque é bonita.





Um jogo para ser lembrado

Assim que ouvir Mario falar "Super Mario Galaxy!" antes de o jogo carregar até o fim, os melhores momentos dessa maravilhosa experiência ficarão devidamente conservados na sua cabeça, ainda que tenha os seus pequenos defeitos. Além da câmera e dos slowdowns, problemas que de tão pontuais passam despercebidos, a dificuldade é baixa para coletar as 60 estrelas, mínimo para concluir o jogo. Não há nada perto do mundo oito do Mario 3 ou do Special do SMW, por exemplo. Desafio mesmo é pegar as 120 - o prêmio é bastante recompensador. Ainda que tenha terminado, terá a cobiça de jogar tudo de novo. Por isso, pelas variadas indumentárias do Mario, pelas inventivas fases esféricas e viagens espaciais, pela primazia técnica e pelas músicas orquestradas, SMG é uma obra-prima para ser rememorada por todas as galáxias.

Editorial

Um bom ano!

E mais uma vez estamos em época de festas de fim de ano, um período que as produtoras e desenvolvedoras aproveitam para mostrar o que tem de melhor. Foi assim em 2006, quando a Nintendo apresentou ao mundo seu Wii, muito bem acompanhado de Zelda Twilight Princess – o jogo "para GameCube", foi muito bem adaptado para o novo console da Nintendo. Um novo universo, e uma nova maneira de controlar muito bem aceita por nós jogadores dominou o planeta, e Twilight Princess acabou se tornando apenas o início das boas notícias desse ano [2007] que considero o melhor da Nintendo em muito tempo. Em 12 meses a Big N se superou de varias maneiras. Possui o portátil e o console mais vendidos dessa nova era, e lançou jogos que são verdadeiras jóias, como os inteligentes Big Brain Academy Wii Degree, Brain Age 2 e Flash Focus, como Zelda Panthom Hourglass, Super Paper Mario, Metroid Prime 3 e Super Mario Galaxy. É... foi um bom ano para a Nintendo, e também para a equipe da sua Nintendo World, que para fechar com chave de ouro o ano de 2007, preparou uma revista especial para você, leitor amigo que nunca desistiu.

Feliz Natal e um próspero ano novo!

Ronaldo Carlini Testa
Editor

NOSSA EQUIPE



Ricardo FARAH
Shaaman, Editor da EGM Brasil, prova que não tem medo de pimenta. Esse tubinho, por exemplo, guarda uma rara pasta coreana que faz você soltar bolinhas de fogo igual nosso amigo Mario Bros... só não vou dizer COMO elas saem!



André FORTE
Com quem você acha que o Fortão se parece nessa foto? É o Andy Serkis? O Andore? Um cara que acabou de acordar? Seja lá qual for a sua aposta, já avisamos o Forte para que não tire mais fotos antes de tomar o café da manhã.



Alexei BARROS
Outro dia, o banheiro da redação ficou infestado. Ninguém conseguia decifrar a origem do odor de Goomba, até que nos caiu a ficha: o sobrenome do Alexei o denunciou, apontando o fanfarrão que "fedegou" nosso escritório. Eca!



Rodrigo ORTIZ
O olhar pacífico disfarça a rotina maluca do Rodrigo: entre aulas de japonês, cursos e trabalhos, ele cansa sua cabeleira de tanto escrever para as revistas da casa. Férias? Nem pensar! Acredite ou não, ele gosta da correria...



Claudio PRANDONI
Prandoni faz cara de mau, mas não engana ninguém: ele vive cantando melodias do Jota Quest. Ou do Sergio Mallandro. Ou dos dois. O que importa mesmo é que ele escreve bem, e que nenhum leitor deixa de comprar a Nintendo World por causa de suas caretas.



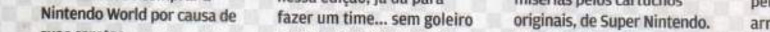
Leone GALAXY
Você se lembra daquelas coleções de figurinha de futebol da década de noventa? Pois foi essa a inspiração do Leone ao tirar essa foto. Ficou igualzinho! Comece já a sua coleção: nessa edição, já dá para fazer um time... sem goleiro e sem atacante também!



Douglas VIEIRA
Douglas mostra suas incríveis reliquias, adquiridas com muito suor e dedicação. Agora enquanto todos compram os games por um precinho bacana no Virtual Console, do Wii, o Douguinha paga misérias pelos cartuchos originais, de Super Nintendo. Bom negócio, rapaz...



Henrique MINATOGAWA
Minatogawa continua no Japão, mas garante que volta em breve. Ele não conseguiu largar o Yakult de 1 litro, e muito menos as maravilhosas iguarias que a culinária nipônica oferece: peixe morto em cima do arroz, com molho de soja. Nham!


Também contribuiram: Alex J. Murphy, Danilo Porto Bastos, Matheus Pitillo, Pablo Miyazawa e Monga, a macaca.



CONTEÚDO FUTURO COMUNICAÇÃO

DIRETOR EDITORIAL André Forastieri
EDITOR ASSISTENTE Ronaldo Testa
REDAÇÃO Ricardo Farah
EDITOR DE WEB Orlando Ortiz
EDITOR DE ARTE Luciano Monteiro
DESIGNERS Denis Takata, Marcelo Ramos Rodrigues

COLABORADORES
Alexei Barros, André Forte, Claudio Prandoni, Danilo Porto Bastos, Douglas Vieira, Henrique Minatogawa, Leone Eduardo, Matheus Pitillo, Pablo Miyazawa, Rodrigo Ortiz (texto), André Rodrigues (tradução), Daniela Jardim, Milena Codato, Renata Delabio (diagramação)

GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL André Martins
DIRETORA ADMINISTRATIVA Priscila Santos

COMERCIAL
GERENTE COMERCIAL Ana Paula Gonçalves
COORDENADOR COMERCIAL Osvaldo Júnior

PUBLICIDADE
GERENTE DE NEGÓCIOS/PUBLICIDADE Kadu (Alberto Kaduoka)
COORDENADOR DE PUBLICIDADE Isac Guedes

WEB
WEBDESIGNER Fernando Nogueira

PARA ANUNCIAR
E-mail: isac.guedes@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões).
Site: www.tambordigital.com.br/faleconosco

DÚVIDAS, ELOGIOS E SUGESTÕES
Telefones:
São Paulo e região: (11) 3512 - 9480
Rio de Janeiro (21) 4063 - 6799
Belo Horizonte (31) 4062 - 7266
Curitiba (41) 4063 - 9474
Brasília (61) 4063 - 7765
Goiânia (62) 4053 - 9733

O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Fax: (11) 3871 - 4392
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 – Sumarezinho
CEP: 05437-000 – São Paulo / SP

Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP
Filiado à

ANER



A SUA NOVA LOJA VIRTUAL...

www
rocklaser.com.br

DETONANDO NA REDE...



AGORA SIM!!!
TODO O UNIVERSO
DE GAMES A UM CLICK



COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

TUDO EM ATÉ
12X NO CHEQUE.
ACEITAMOS
TODOS OS CARTÕES.
sujeito a análise de crédito

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

SEDEX
Para todo o Brasil

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6954 3700 / 6425 0482
Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

MEGASTAFF.com.br

Correio N

Porque parou? Parou por quê?
1) Gostaria de saber se vocês não irão voltar a publicar mais a Nintendo mensalmente, pois a última que comprei foi no mês de agosto e não agüento mais esperar a próxima, nós já estamos no mês de novembro! Assim não dá pessoal, quase três meses sem Nintendo World? É como se tivessem seqüestrado o Mario ou o Pikachu.
2) A seção que eu mais gosto na revista e a Planeta Pokémon, pois o jogo é complexo e com a ajuda de vocês fica muito mais fácil jogar, até mesmo para veteranos e iniciantes. E é ai que entra minha pergunta: porque parou, não vai voltar mais?
3) Cadê o detonado do Diamond & Pearl do Pokémon?
4) Esse ano também notei que vocês pararam de anunciar os ginásios e os locais porque?

Caio César
Por e-mail

O amigo Caio César, parece até que congelou antes de ler a nossa matéria sobre a Global Trading Station, na edição 107? Ou isso, ou seu irmão menor recortou antes de você ler. Os Pokémon tem um lugarzinho reservado – agora todo mês – na sua Nintendo World. Sobre o detonado, vamos explicar. Sabe o Machomp? Aquele Pokémon fortão? Ele raptou o nosso querido colaborador JP Nogueira, que já foi solto e está trabalhando nessa estratégia nesse exato momento (assim esperamos!). Você está falando daqueles eventos e torneios Pokémon enviados pelos próprios jogadores que pararam de mandar? Pois é, basta mandar que publicamos!

Sujeira no Wii
Sabe, eu tenho o Wii desde que foi lançado e já joguei mais ou menos uma dúzia de seus jogos. Recentemente consegui um Super Mario Galaxy, e digo: esse é o melhor game do bigodudo! Sua qualidade se compara com Zelda Twilight Princess e Metroid Prime 3, o que torna esses 3 games títulos indispensáveis na coleção de qualquer Nintendista.
Mas comentários à parte, eu tenho umas perguntinhas que eu gostaria muito que vocês respondessem.
1) Como eu tenho meu Wii já faz um 1 ano, partes do controller como o plug do Nunchuck estão encardidas. Acho que é coisa de ficar aí uns dias sem ser jogado, mas não sei como limpar isso! Com o que devo fazer a limpeza do meu console e dos controllers?
2) Tem alguma possibilidade da Nintendo trazer para o Wii a série Metal Gear? Eu não entendo! Esta série era do NES, depois ela saiu para os

Planeta Pokémon
O MUNDO NÃO É O BASTANTE!
Os segredos da página do Pokémon GTS

CARTA DO MÊS



Era uma vez..
Em um dia qualquer de setembro de 1998, meu pai chega do trabalho com uma revista em mãos e a entrega para mim. Nesse momento minha personalidade "gamer" saiu da fase em que eu apenas conhecia os Marios e Zeldas da vida, e comecei a dar mais importância a esse mundo virtual ao ponto em que cada página da Nintendo World era lida. Edições e mais edições que quase chegavam à perfeição me faziam ir até a banca do tiozinho da esquina todo mês, rigorosamente. Contudo, tempos sombrios vieram. Tempos em que deixou de existir aquela felicidade e expectativa ao abrir a NW. Nem mesmo se sabia se haveria uma próxima edição. Uma última chance com a NW 106 resultou na minha desistência oficial de comprar a revista. Meu pai, que também sempre gostou de games, tentou me convencer a continuar comprando, afinal eu tinha (e ainda tenho) todas as edições e a má fase talvez fosse superada. Hoje, em novembro de 2007, eu cheguei em casa e tinha uma revista em cima da mesa. Pensei: "Tá. Já comprou, então vou ler, né". A primeira coisa que falei depois de ler a revista foi: "Essa é uma das melhores Nintendo World que eu já li!" Se a qualidade continuar no nível da edição Nº 107, vai realmente valer a pena esperar dois meses e pagar alguns reais a mais pela Nintendo World. Parabéns, vocês conseguiram se superar mais uma vez e tenho certeza que, além de mim, conseguirão reconquistar leitores fiéis, e também muitos novos fãs surgirão.

Daniel O. Vasconcelos
São Paulo/SP

Daniel, a redação inteira manda um "muito obrigado por acreditar em nós", para você! A Nintendo World sempre estará se adaptando e tentando agradar a gregos e troianos, mas nem sempre é possível. A nossa última grande novidade, por exemplo, é o Guia Oficial Nintendo World, que traz a aventura galáctica de Mario totalmente detonada. Nós vamos ligar para o seu pai e pedir para ele comprar, e todos ficam felizes, o que acha? Mais uma vez, pode ficar sossegado, Daniel. A sua Nintendo World vai ficar cada vez mais com a sua cara, e deixamos aqui registrado o pedido para que todos participem, afinal, o ingrediente mais importante de todo o processo são os nossos leitores amigos.

consoles da Sony, e mais tarde saiu um remake pra GameCube. Mas agora a Nintendo esquece do nosso amigo Solid Snake? A Big N podia presentiar os Nintendistas com essa obra prima de Hideo Kojima!

Bruno Martins
Varginha/MG

Bruno, fala para nós, aquele história do E.T de Varginha confere? Perguntas a parte, temos que concordar que Twilight Princess, Metroid Prime 3 e Galaxy formam uma fantástica Triforce de jogos para o Wii, mas descordamos que o encardido do seu controle seja por falta de jogar. Para manter seu Wii bem limpo, faça o seguinte ritual: peça para o seu irmão ir comprar alguma coisa só para poder ficar sozinho, lave as mãos e pronto! Isso parece ser bobeira, mas ajuda muito. Quando não estiver jogando, guarde seus controllers numa gaveta fechada. Já o console, deixe-o esfriar um pouco após cada seção, e cubra-o com um pano macio. Agora para limpar o "encardido", você pode usar uma escova de dentes velha, bem macia, com uma gotinha mínima de detergente neutro. Lembre-se de não deixar nada escorrer para dentro do controller. Para retirar a sujeira e o resíduo, utilize um pano úmido. Agora sobre o nosso amigo Solid Snake, não é culpa da Big N, e sim da Konami. Mas fique tranquilo que as duas empresas estão conversando, ou você ainda não sabe que Snake estará em Brawl? Quem sabe não pinta um Metal Gear para o Wii em breve?!



GANBARE NINTENDO

Por Henrique Minatogawa



DS: o fenômeno

Na curta história dos videogames, não há precedentes em relação ao que o DS é hoje. Embora a família Game Boy seja considerada a salvação da Nintendo em tempos do Nintendo 64 e GameCcube, quem imaginaria que a empresa conseguiria criar um portátil ainda mais bem-sucedido? Não apenas pelo número de vendas, mas ver a diversidade dos jogos e dos "softwares" para o sistema. A parte de "jogos" de treinamento (facial, dos olhos, do cérebro, de yoga), de cursos de idiomas (inglês, espanhol, chinês, francês, coreano, alemão, tailandês etc), de curiosidades (história e literatura do Japão), de kanji (que alguns usam como dicionario, como eu) é incrivel. Agora há pouco, estive em uma loja e vi uma família comprando um DS. Os pais devem estar na faixa dos 60 anos e as duas filhas, nos 20. O pai segurava a caixa com um DS (cor nova, vermelha e preta) e o software de treinamento facial (aquele que vem com a câmera), provavelmente para a esposa. Dai ele pegou a caixa do software que ensina inglês e disse: "Não era você que queria aprender inglês?". E levou também. Uma das filhas estava com o namorado. Estavam vendo a parte de jogos de Wii. "Qual você quer?", ele disse. "Quero um party game", apontando para Mario Party 8. Obviamente não entendeu o que a moça queria, mas tudo bem.

Fatos: na mesma loja, a maior da região, o unico jogo em falta era Mario Party DS. Super Mario Galaxy, pouco tempo após o lançamento, já apresenta abatimento no preço. O único console que tem limitação de uma unidade por cliente é o DS. Até o nintendista japonês concorda que o Wii não pegou ainda como videogame; acredito que ofuscado pelo portátil. Mas não há reclamações, pois todos estão muito ocupados jogando DS.

Para o mercado, isso e interessante, pois empresas pequenas podem criar softwares simples, mas úteis, como esses utilitários, voltado para públicos mais específicos, como esses dicionários ou editor de texto, planilha, banco de dados, apresentação de slides (ja tem no Wii)...

Uma curiosidade que observei aqui: as criancas que jogam DS parecem ter desencanado da Styllus. Vão no dedão mesmo

Henrique Minatogawa foi revisor da Nintendo World, e hoje continua enviando textos sem acentuação. Como o Wii ainda não chegou, ele continua no DS.

VOX NINTENDO

Para quem tem imaginação fértil, vontade de falar sobre tudo, e ainda aguenta levar o troco numa boa.

"Coloque o Wii Remote na cabeça e divirta-se!"
- Frase do Kraken, no tópico que falava sobre o acessório maluco Wii Helm (um capacete com lugar para acoplar o controller), no fórum da Nintendo World.

"O que acontecerá se a pessoa cair de cara no chão?" "E o torcicolo?"
- Perguntas de TheChief e Manji, também do fórum Nintendo World, tentando descobrir as contra-indicações do acessório.

"Greenpeace dá nota zero para a Nintendo."
- Notícia publicada no INFO Online, e espalhada na comunidade da Nintendo World no orkut pelo João, que falava sobre as substâncias tôxicas liberadas pela queima do material usado na fabricação do Wii e DS.

"É por isso que eu não costumo incinerar meus consoles."
- Resposta na altura certa de T.Yoshi, também do orkut.

Quem será ele? Criei esse topico para discutir sobre ele... quem ele é?
- Tópico de †Sylar†, para tentar descobrir quem é o Mister N.

Alguém inferior ao Trovão Verde, Mister L!
- Resposta de Cosmo, que acabamos não entendendo muito bem, já que o até em ordem alfabética, o N é posterior ao L.

O Super Nintendo foi o console que mais explorou a diversão?
- Pergunta do Dr. Sembe Norimaki, do fórum Nintendo World.

O desenvolvimento dos gráficos é sim, normal e esperado. Afinal, ninguém iria querer balançar o Nunchuk para um "bonecozinho" de 16-bits. Eu acredito que a Nintendo pensou mais na diversão do que na perfeição grafica.
- Garoto Kokiri mandando sua opinião. Alguém aí quer controlar o boneco em 16-bits?





Miyamoto & Aonuma S.A
Na ultima edição, li toda a entrevista que vocês fizeram com Eiji Aonuma, o novo comandante de uma das mais poderosas franquias da Nintendo, a série Zelda (da qual sou fã), e com isso ficou explicado o porque de o jogo ter mudado tanto depois de Majora's Mask. Shigeru Miyamoto fez história como um dos maiores produtores de jogos de todos os tempos, e o que eu gostaria de saber, é se nunca mais teremos um título da série Zelda produzido por ele, já que isso seria uma grande tristeza para os fãs da série e do trabalho realizado por ele.

Paulo Renato Prato Machado
Por e-mail

Machadão, há algum engano aí. Miyamoto-San produziu também Wind Waker, Twilight Princess, Four Swords e foi produtor executivo de Phantom Hourglass. O grande Aonuma foi diretor dos três primeiros que citamos, e produtor de PH. Agora, se ele irá produzir um Zelda novamente? Esperamos que sim! (sim, sim, por favor!!!) Ao menos sabemos que ele estará de olho em tudo, independente do cargo ou função, o Miya é bom no que faz, mas isso não precisamos dizer, né?

Wiimportado
Olá, não sei se será possível vocês me ajudarem, mas comprei um Wii nos EUA e está dando problemas. Vocês teriam um endereço de assistência técnica no Brasil?

Keka
Por e-mail

Olá, Keka! Sabemos que depois de tanto tempo você já deve até ter consertado o seu Wii, mas iremos usar seu e-mail para fazer uma ligação com a matéria da página 98. Da próxima vez tentaremos ajudar com uma maior rapidez! Hey, você que não é a Keka, tá precisando consertar Game Boy Advance, Nintendo DS, GameCube ou Wii? Vai lá na seção Nintendo Brasil e pega o telefone da AGS Digital...

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 3871-4392

Moço, eu queria uma dúvida?

Para qualquer um que cresce jogando games, a idéia de arrumar um emprego na Nintendo aos 18 anos de idade parece boa demais para ser real. E aconteceu comigo, embora eu jamais tivesse esse tipo de sonho nem quando adolescente, muito menos quando eu era apenas um moleque viciado em Super Mario 3 no NES e em Tetris no Game Boy. Foi um daqueles lances de estar no lugar certo na hora exata. Dois amigos trabalhavam na Gradiente (na época Playtronic), na função de Powerline. Visto de fora, o trabalho deles parecia a maior boiada do mundo: jogar games Nintendo durante seis horas com um headset preso ao ouvido, e responder dúvidas telefônicas dos consumidores. Uma vaga foi aberta e fui indicado. Fiz os testes (prova de inglês, entrevista) e fui aprovado. Comecei na semana seguinte. Tive que largar um emprego bacana em uma loja de CDs (outra de minhas paixões), mas a vida tem dessas coisas. Era o longínquo dezembro de 1996.
Em pouco tempo, percebi que seria infinitamente mais fácil se eu conhecesse a fundo os jogos mais procurados pelo público. Estava afastado dos games havia um tempo, e precisava me atualizar. O Super Nintendo vivia seu auge no Brasil, mas a recente chegada do Nintendo 64 começava a modificar o panorama. Os títulos mais procurados eram os óbvios: Ultimate Mortal Kombat, Donkey Kong Country 2 e 3, Super Mario World (todos na praia do Super NES) e Super Mario 64 (absoluto no N64). As dicas mais procuradas eram impressas e colocadas em pastas, que consultávamos rapidamente enquanto atendíamos a ligação. Um sistema computadorizado em inglês, bastante semelhante à internet, nos ajudava com as dicas e estratégias para qualquer jogo mais obscuro.
E eram muitos os games desconhecidos. Às vezes, gastava o dia explorando o sistema e encontrando títulos que jamais ouvira falar. Também me surpreendia quando algum consumidor ligava pedindo dicas de algum RPG bem esquisito do Nintendinho. "Como eles conseguiram esse jogo?", pensava, enquanto buscava rapidamente a localização do item X no labirinto Y do mundo Z. Os atendimentos precisavam ser ligeiros. Outros jogadores já esperavam na linha. Em um dia agitado de férias, era comum cada Powerline atender a mais de 400 ligações.
É claro, dava tempo de jogar também. E foi durante o atendimento na Powerline que consegui as 120 estrelas de Mario 64; que encontrei as 96 saídas de Mario World; que explorei maravilhas absolutas como Earthboud, Chrono Trigger e BlastCorps, entre tantos outros.
Não é necessário dizer o quanto eu e os outros atendentes curtíamos estar ali. Eram seis horas de trabalho intenso, mas muito divertido. Jogávamos o dia todo e ríamos das ligações mais engraçadas (a pérola "moço, eu queria uma dúvida?", foi ouvida por um de nós naquela época). Fiz amigos que carrego até hoje. Sem contar a honra de trabalhar na Nintendo, jogar as novidades antes e acompanhar como funcionam as engrenagens da maior empresa de games do mundo.
O que é bom dura pouco. E um ano e meio depois, deixei a minha vaga de Powerline. O motivo era dos mais justos: fazer parte da equipe da revista oficial da Nintendo no Brasil. A história, a partir daí, você já conhece bem.

NO CONTROLE

Por Pablo Miyazawa



Pablo Miyazawa fez parte da equipe que criou a Nintendo World, no já distante 1998. Atualmente, é editor da revista Rolling Stone e escreve diariamente no blog Gamer.br: gamerbr.blig.ig.com.br

PERGUNTE AOS PILOTOS!

O jogo que fez os pilotos da NW trabalhar esse mês foi: The Legend of Zelda: Panthom Hourglass. As dúvidas não param de chegar, confira as mais comuns:

Trapalhada Goron

Olá pilotos! Estava eu jogando Zelda Panthom Hourglass sem encontrar maiores problemas, até que cheguei no ilha dos gorons. Estava tudo bem até eu conversar com Goron manda-chuva. Meu inglês não é grande coisa, mas pelo que entendi, ele pede para eu conversar com todos os moradores do lugar e depois voltar para conversar com ele. E é aí que o mistério começa. Já felei com todo mundo mas sempre que volto para falar com o chefe Goron ele diz que não é o bastante. Existe algum Goron enterrado ou escondido aqui? O que mais eu tenho que fazer para agradar o velho Goron?

Elder Figo dos Santos
São Paulo/SP

As coisas são duras como rocha nessa ilha, caro Elder. Você está certo, o velho Goron pede para você conversar com todos da ilha e depois voltar até ele. Cada um dos Goron vai dialogar de uma maneira diferente, mas um em especial fará um comentário sobre criaturas estranhas na parte de cima da montanha. Para conseguir seguir em frente, você deve destruir as três criaturas da colina usando seu arco e flecha. Depois disso, se você já falou com todos os Goron, basta conversar com o velhote novamente. Chegando lá, o sábio Goron fará um questionário querendo testar seus conhecimentos. As primeiras três perguntas variam entre si, mas são as seguintes:

How many homes are there on this island?
Resposta: 6
The Goron at this spot! What is he staring at?
Resposta: Ship
How many Gorons live on this island?
Resposta: 14
A pergunta pode ser uma das três a seguir:
Easy one, Stranger, what question number is this?
Resposta: 4
What color were the odd creatures on the cliff?
Resposta: Yellow

How many Goron children live on this island?
Resposta: 6
A quinta pergunta será uma dessas:
How many Gorons are outside right now?
Resposta: 7
How many Rupees have you won so far?
Resposta: 46
How many Gorons are in their homes right now?
Resposta: 7
E a última delas será uma das três seguintes:
How many rocks are there in this home?
Resposta: 3
What is on this spot?
Resposta: Chest
Of those Gorons outside, how many are adults?
Resposta: 4

Ao completar o questionário, você receberá o prefixo "Goro" no seu nome, oque indica que agora você faz parte da tribo Goron.

Os corações de Zelda

Olá, galera da Nintendo World... Completei o jogo [Zelda PH] com apenas 11 corações. Ainda consigo pegar os que faltam, ou terei que me contentar com os que consegui?

Arthur de Palma Soares
Curitiba/PR

Caro Arthur, o Testa terminou o jogo com apenas 12 corações e ficou com a mesma dúvida! Rápido e rasteiro:
1) Derrote Blaaz, o chefe do Temple of Fire.
2) Derrote Cyclok, o chefe do Temple of Wind.
3) Derrote Crayk, o chefe do Temple of Courage.
4) Derrote as irmãs diabólicas no Ghost Ship.
5) Derrote Dongorongo, o chefe do Goron Temple.
6) Derrote Gleeok, o chefe do Ice Temple.
7) Derrote Eox, o chefe do Mutoh's Temple.
8) Acumule pelo menos 2000 pontos no minigame Shooting Gallery, em MolidaIsland.
9) Compre por 1500 Rupees no navio mascarado do Beedle.
10) Complete o nível Expert na Maze Island.
11) Pesque os peixes Loovar, Rusty Swordfish e Neptoona, e leve para a Banaan Island.
12) Acerte o homen no navio que vende itens no Northwestern Sea 100 vezes com sua espada.
13) depois de conseguir o Bombchu, vá até qualquer uma das lojas (Mercay Island, Goron Island, etc.) e compre a Big Bombchu Bag por 1000 Rupees. Saia da loja e entre novamente para ver o último Heart Container disponível para venda por 2000 Rupees. Para que funcione, você precisa comprar antes os outros itens da loja.

PERGUNTE VOCÊ TAMBÉM!

Envie sua dúvida para o e-mail pilotos@nintendoworld.com.br. Nós faremos de tudo para responder o mais rápido possível, mas vale lembrar que a revista Nintendo World se reserva o direito de selecionar e editar os e-mails recebidos.



Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

Regulagem de mira para o Wii Remote

Desde o lançamento do Wii, uma dúvida ficava nos pensamentos de alguns jogadores - "Como sabemos se nossa mira está certa, se não tem regulagem?". De fato, alguns mais fanáticos haviam testado e constatado que, em muitos casos, mesmo com a regulagem de precisão do controle, a mira não era "exata", além de criar variações de sensibilidade nos controles, principalmente para aqueles que jogavam perto demais da TV. Isso gerava muitas dúvidas a respeito de lançamentos de games de tiro em primeira pessoa, que necessitam de maior precisão do controle. Agora, com o lançamento da Wii Zapper para o Wii, assim como dois jogos que a utilizam - Link's Crossbow Training e Ghost Squad - as preces dos fãs foram atendidas, e os games vieram com testes para regular a mira do Wii Remote. Não tem mais desculpa se o tiro sair errado, a culpa não é do controle!

A nova Zapper é compatível com a maioria dos jogos de tiro para o Wii. Garantimos que você vai se sentir o próprio Rambo.

NÓS AVISAMOS

O poderoso Bigode

Desde antes de seu lançamento, os fãs já esperavam que Super Mario Galaxy fosse um sucesso, mas as vendas do game foram surpreendentes até para a Nintendo. "Super Mario Galaxy teve a mais forte estréia em uma semana do que qualquer outro jogo de Wii até agora e se tornou o jogo do Mario que mais vendeu em sua primeira semana, com vendas nos EUA acima de 500.000 unidades, baseado em dados internos de vendas" comentou George Harrison, o vice-presidente sênior de marketing da Nintendo of America.

ENQUANTO ISSO NA CORÉIA

Direto da Coréia do Sul

Aconteceu entre os dias 08 e 11 de novembro, mais precisamente na Coréia do Sul, a Gstar 07. O evento, que contou com a participação de Jong Min Kim, Ministro da Cultura e do Turismo, e de Young Hwan Yoo, Ministro da Informação e Comunicação do país, trouxe como foco principal os games online (os MMOs) para PC, hit disparado no país. Para quem gosta de game online, não deixe de acessar o site Herói (www.heroi.com.br), que fez uma cobertura exclusiva do evento.



CURTAS

Documentário Gamer

O Discovery Channel norte-americano está exibindo um documentário sobre games chamado Rise of the Video Game ("Ascensão do Videogame"), que mostra em detalhes a história dos games mundialmente, com uma visão sem os preconceitos e clichês de sempre. O primeiro episódio demonstrou uma visão geral do mundo dos jogos anterior à ascensão da Big N, que tem presença garantida nos episódios futuros. Quem não tem acesso ao canal poderá encontrar o programa em sites como YouTube ou ainda torcer para um lançamento em DVD.

Cheetah, não Chita

A banda japonesa The Twilightz desenterrou do esquecimento (ou quase) o game Cheetah Men II, do NES. Conhecido pela sua falta de qualidade em jogabilidade, mas excelência em trilha sonora, o jogo recebeu uma homenagem com remixes da música tema, além da versão especial Cheetah Girl. Os clipes e as músicas, que estão virando febre entre os jogadores "das antigas" podem ser encontrados no YouTube, entre outros sites. Confira também o site da banda, mas se não entender nada pelo menos dá pra curtir o visual psicodélico: http://www.twilightz.net/.

Martinet prepara autobiografia

Charles Martinet, o dublador oficial de Mario anunciou que está trabalhando em uma autobiografia. O livro contará sobre a experiência de Charles em dar vida a um dos maiores símbolos da indústria dos videogames, além de mostrar os bastidores e curiosidades de se trabalhar para a Nintendo.



CURTAS

JOGO PORNÔ

Airbags duplos em Need For Speed





Para anunciar o game Need for Speed: ProStreet, lançamento mais recente da série, o site Page 3, página de pornografia softcore do tablóide inglês The Sun, contou com propagandas que deram o que falar. Os anúncios mostrava duas belas modelos com poucas roupas em frente a uma Ferrari. Até aí, tudo bem, exceto que as moças estavam fazendo topless, e em algumas fotos, não estavam usando nada. A EA tomou medidas para retirar qualquer imagem a respeito, e um porta-voz da empresa revelou que "Nós lamentamos que estas imagens tenham escapado do processo de aprovação da EA. (...) Elas não eram apropriadas para nossa marca." Para quem está curioso, já antecipamos - o game não conta com imagens ou assuntos do tipo. De qualquer jeito, o vídeo do ensaio fotográfico, sem referências ao game e sem censura, continua rodando pela internet.

PINK E CÉREBRO...

Vão dominar o mundo



No período do feriado norte-americano do dia de Ação de Graças, mais especificamente dos dias 18 a 24 de Novembro, a Nintendo of America quebrou o próprio recorde de vendas nesse feriado com o portátil DS Lite. O recordista anterior para o período era o Game Boy Advance com 600.000 unidades, em 2005, que foi batido pelas 653.000 do DS. E o Wii não fica para trás. No mesmo feriado as vendas nos EUA chegaram a 350.000 unidades, recorde superado apenas pela semana de lançamento do console. A Nintendo of America está apostando no Natal para suas vendas. "Como os compradores procuram maneiras de maximizar seu limitado dinheiro para as compras de Natal, eles se voltam a presentes que podem ser usados pela família inteira" explica George Harrison, vice-presidente sênior de marketing da Nintendo of America. "O Wii e o Nintendo DS oferecem algo para cada membro da família. Eles são as mais divertidas experiências em videogames no preço mais em conta." Somando a semana anterior, com 300.000 vendas, a cifra ultrapassou as vendas de Outubro inteiro, sendo que representa apenas metade do mês de Novembro.

NADA DE RENAS!

Natal Pokémon

No Japão também se comemora o Natal, por mais que para a maior parte da população nipônica ele não tenha a conotação religiosa do ocidente. De qualquer maneira, os orientais estão com a corda toda na hora das decorações, e a novidade são estátuas iluminadas com formas dos Pokémons favoritos das séries mais novas e, claro, o eterno rei Pikachu.

BIG BROTHER

Security Cam Tabajara edition

Está chegando uma novidade no mínimo estranha para o mundo Nintendo. Depois da tradição de jogos a la Big Brother, como a série The Sims, teremos uma nova abordagem com CCTV. O game, que terá versões para Wii e DS, colocará o jogador como um segurança, onde deverá cuidar de telas de câmeras de vigilância para prender ladrões, trombadinhas, traficantes, vândalos e todo tipo de bandidos, passando desde shoppings até galerias de arte, lojas e aeroportos. O game conta com o desenvolvimento da pouco conhecida empresa ucraniana Nikitova Games, que conta com o designer Jon Hare, antigo membro da Sensible Software e co-designer de games como Cannon Fodder, Mega Lo Mania e Sensible Soccer. NW

Crescem os adeptos da Wii-Saúde

A repórter Tara Parker-Pope do jornal New York Times, antes conhecida como uma mãe anti-videogames, surpreendeu a todos com sua nova coluna, onde defende, entre outros, os games de Wii que ajudam na saúde cardiovascular e queimam calorias. A nova fã do console fala agora sobre games como Wii Sports e outros que incentivam o movimento, sendo que inclusive mudou a política da própria casa de "nada de videogames", adotando as opções saudáveis.

Wiinternet

Para aumentar a sua presença online, a Nintendo está fechando um acordo no Japão com a empresa de telecomunicações NTT, para promover serviço de internet banda-larga para o Wii. Não apenas disponibilizar a internet, a promessa é que um empregado da empresa fará a configuração do Wii para aqueles que não sabem como conectar o console à internet. Outros serviços incluirão serviços de ajuda por telefone especialmente para problemas com a conexão do Wii. Infelizmente para os leigos em tecnologia no Brasil, não há previsão de qualquer acordo do tipo, mas em todo caso não faltam guias para ajudar a configuração na internet.



ROLOU NO MUNDO DOS GAMES...

BLÁ, BLÁ, BLÁ...

Nintendo é suja!



Uma das maiores polêmicas nos últimos dias foi o relatório que o Greenpeace divulgou com notas avaliando diversas empresas de acordo com a sua consciência ecológica. Para surpresa de muitos, a pior avaliada foi a Nintendo, com nota 0. É claro que a empresa se defendeu, dizendo que existe uma política interna bastante rigorosa no quesito ambiental. Segundo o Greenpeace, a nota foi justa, e dada justamente porque a Nintendo não quis fornecer os dados requeridos para a pesquisa. Pelo menos sabemos que, para a Nintendo, nota 0 só assim mesmo...

NOTA 10

Mario: em melhor forma do que nunca

Não é surpresa pra ninguém que Super Mario Galaxy é sensacional. E não é só a Nintendo World e o Wii Brasil que concordam com isso: toda a imprensa mundial tem atribuído notas exorbitantes para ele. Prova disso é que, no site GameRankings.com, que mede a avaliação dos jogos de acordo com reviews de todos os grandes sites e revista especializados do mundo, Mario Galaxy figura entre as primeiras colocações, chegando a ficar em primeiro lugar à frente de clássicos como Zelda: Ocarina of Time e o próprio Super Mario 64. Durante o fechamento desta edição, ele estava em segundo lugar, apenas 0.1 ponto percentual atrás de Ocarina. Go, Mario!

DE CARA NOVA

Novo Nintendo.com

A Nintendo of America reformulou o seu site oficial. Com um visual mais clean que tem muito mais a ver com seus atuais consoles, o portal parece voltado para o tão polêmico público casual, com imagens grandes e muitas explicações sobre o que é o Wii e o DS. Agora, quando você entra em nintendo.com, ainda tem a chance de escolher de qual país é. Como não poderia deixar de ser, o site da Nintendo World está lá representando o Brasil.



RUMO AO SUCESSO

Check Mii Out

A Nintendo lançou o mais novo canal de (in)utilidades para quem está cansado de jogar no Wii: é o Check Mii Out Channel, que permite que você torne seus Miis famosos em concursos de popularidade e rankings separados por país (ou não) e ainda vote nos melhores em concursos separados por categoria (como "Mario sem chapéu" ou "fada do dente"). O melhor de tudo é que pode ser baixado de graça, no Wii Shop Channel.



Para ver essas e outras notícias: **www.wii-brasil.com**

Wii BRASIL

Gincana?

Por Ivan Barkow Castilho

Você sabe como funciona uma gincana em um fórum na Internet? Claro que não dá para participar de pequenas provas que envolvam seu corpo físico, mas a sua mente é bastante utilizada. Uma gincana online (como a do Wii Brasil) funciona basicamente a partir dos seguintes passos: forme uma equipe; inscreva-se gratuitamente; participe de provas que envolvam conhecimento sobre games e outras que testam a sua criatividade; ganhe pontos; obtenha a maior pontuação em todas as tarefas e seja declarado o vencedor.

O Wii Brasil organizou uma Gincana no início de 2007 com relativo sucesso (cerca de 80 equipes cadastradas, com três membros em cada) e agora está para lançar uma segunda edição. Felipe Xavier, vencedor da primeira edição, gostou da experiência. "Não foi a primeira gincana da qual eu participei, e pretendo participar da segunda edição", afirma. Apesar das brigas entre a equipe, que faturou três jogos de Wii. "Eu mal conhecia a minha equipe quando a formei, mas a gente sobreviveu aos tapas e beijos de uma gincana e nos tornamos bons amigos".

Para Caroline Siqueira, também participante da gincana do Wii Brasil, a oportunidade de socialização é um ótimo fator. "Além das gincanas serem divertidas, você aprende a como trabalhar em grupo. Também tem os prêmios, mas eles acabam sendo o de menos", diz Carol, cuja equipe ficou em segundo lugar.

Mesmo assim, prêmios para quem conseguir se estabelecer entre as primeiras colocações não faltam. Na 2ª Gincana Wii Brasil, além de jogos de Wii e DS, serão distribuídas camisetas e outros brindes entre os participantes. Ficou interessado? Acha que sabe bastante sobre videogame? Reúna sua coleção de Nintendo World e entre em www.wii-brasil.com/forum. Você só tem a ganhar!



Salve amigos! Sou eu novamente. Sim, é verdade, conquistei meu espaço aqui e não saio dele tão cedo. Fique agora com as novidades quentinhas que ouvi aqui, acolá e em todo lugar. Sou Nintendo e não invento. E nem uso GameShark!



20 anos de Mega

Não foi só a sua Nintendo World que assoprou velinhas em novembro: o robozinho azul Mega Man completou duas décadas de vida, veja você. Fui um dos convidados à festa do guri de metal lá no Japão que teve bolo de morango (delícia!), todos os jogos

Canal "Check Mii Out"



Se, assim como eu, você checa suas mensagens no Wii todo dia com certeza viu o novo canal Check Mii Out. Finalmente, você vai poder ver os fantásticos Miis que criei, já que o serviço mostra alguns dos bonequinhos mais populares do mundo (a maioria meu) e ainda terá concursos com temas definidos. O primeiro procurava o melhor Mii do "Super Mario sem boné". Esse eu deixei a galera ganhar pra ter competição.

Mario Galaxy Soundtrack e Super Famicom Controller

As Spice Girls lançaram um CD com as melhores músicas da carreira do grupo. Quem se importa? Música de verdade para gamers como nós é a trilha interestelar orquestrada de Super Mario Galaxy. Chega de deixar o Wii com o jogo ligado como caixa de som: a Nintendo vai lançar oficialmente a OST do jogo no Japão. Em dois CDs. Tentador? Eu não acho, mais fantástico ainda é o relançamento do controle de Super Famicom por lá. Detalhe: adaptado para funcionar no Wii.







NeoGeo no VC

Tá, essa é velha, mas merece. Convenci mais uma empresa a lançar seus jogos clássicos para o Virtual Console. Nada menos que a SNK, que já está colocando títulos do NeoGeo como Art of Fighting, Fatal Fury e Magician Lord. Aliás, alguns deles terão mudanças na dificuldade, para ajudar a molecada de hoje que não encarou as pedreiras da década de 90. Imagino se farão o mesmo com King of Fighters 94...



NiGHTS + Nintendo

A essa altura todo mundo já sabe, mas não custa lembrar: NiGHTS para Wii usará o Weather Channel para mudar o clima em algumas partes do jogo. Mas essa não é a maior surpresa. Animada com o lançamento de Journey into Dreams, a Sega revirou o baú empoeirado no sótão e fará também um remake para o PS2... e há quem diga que uma versão para DS está a caminho.

Zelda: Link to the Past em 3D

Eiji Aonuma é um cara de extremo bom gosto – assim como eu. Na edição passada ele falou aqui para a NW o desejo de fazer um remake de Zelda Wind Waker para Wii. Mas o segredo mais secreto do rapaz é outro: o diretor da série Zelda declarou que gostaria ainda mais de fazer para o DS um remake 3D de... Zelda: A Link to the Past!



Unreal 3 no Wii

Sim, você leu certo o título: Unreal 3 está no Wii. Não, não é o FPS ultra detalhista Unreal Tournament 3. Como bem explicou ao público meu camarada Mark Rein, vice-presidente da Epic Games, a engine está sendo licenciada por outra empresa. Vamos ver, a Ubisot usou a Unreal Engine 2 em Red Steel. Red Steel 2 já está confirmado... alguém me ajuda a terminar a conta?

Burning Rangers no Wii

Enquanto fuçava o baú de velharias à procura do NiGHTS original, a Sega se deparou com outra interessante franquia que pode adaptar para Wii. Nada de Streets of Rage ou Alex Kidd. O quente agora é Burning Rangers, jogo do Sonic Team para o Saturn. Será que vai ter trilha sonora do Vinnie Moore?



NW















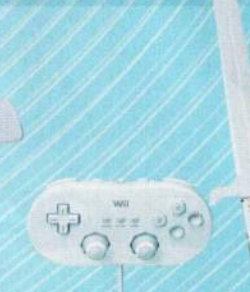




NaçãoDesign









Imagens ilustrativas

























Venda de games e acessórios exclusivamente para lojistas

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas



entre em contato

www.np-newport.com
(045) 30255752 / 30255776
(045) 30255758 / 30255766
(011) 26261273 / 26261274
(011) 26261275 / 26260515

atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com
e-mail:olympic@newportgames.com.br

cadastre sua loja



Matéria originalmente publicada na Nintendo Power v219.

Koji "Iga" Igarashi

Pergunte a alguns jogadores das antigas qual a sua série favorita e muito provavelmente você vai ouvir a palavra Castlevania. A franquia vampiresca foi febre por mais de 20 anos. Quer saber por quê? Com a palavra, Koji "Iga" Igarashi.

Tá certo que Iga não participou da criação de Castlevania, mas verdade seja dita: o nome virou sinônimo de bom jogo desde que Castlevania: Symphony of the Night foi lançado para PlayStation em 1997. Symphony foi um marco não somente por adicionar elementos de aventura à fórmula de ação gótica de Castlevania, mas também porque manteve as raízes 2D da série numa época em que o 3D era a tecnologia da vez. Iga preservou o conceito da série quando assumiu o cargo de produtor e retornou ao rico universo de Castlevania com os títulos Aria of Sorrow para GBA e Portrait of Ruin para DS. Além de cuidar de uma das séries mais adoradas de toda a história dos games, Iga também é conhecido por sua paixão pela tecnologia 2D (ele falou sobre esse assunto na Game Developers Conference deste ano) e sua aguçada sensibilidade para a moda, que contribuiu para que ele se tornasse um dos criadores mais importantes, reconhecidos e apreciados da indústria na atualidade.

Data de Nascimento:
17 de março de 1968

Local de Nascimento:
Aizu-Wakamatsu, Fukushima, Japão

Cargo:
Produtor da Konami Digital Entertainment

Mais conhecido por:
Produzir a série Castlevania e por sua barba

Prato favorito:
Sangue... não, sushi!

Projetos atuais:
Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP) e outros secretos

Nintendo World: Conte como você entrou para o ramo dos videogames.

Koji Igarashi: Essa é uma história e tanto. Quando eu ainda era aluno na faculdade, recebi uma proposta de emprego mas recusei por vários motivos. Depois disso, parei para pensar: "O que eu vou fazer agora?". Daí fui até a Konami por indicação de um senpai (colega de uma classe mais avançada), que havia entrado na empresa cerca de um ano antes da minha visita. Talvez eu não devesse acreditar nisso, mas é possível que eu tenha entrado para a Konami por vontade divina!

NW: Quando você era criança, o que esperava ser quando crescer?

Iga: Eu sempre fui muito criativo. Quando estava no ginásio, eu pensava em ser um carpinteiro.

NW: Você costuma dizer que seu negócio sempre foi mais voltado para os jogos de PC do que jogos para consoles. Porque você virou fã dos consoles?

Iga: Eu preferia o PC porque sempre gostei de criar programas para uso pessoal e realmente eu conseguia criar quase tudo o que tinha vontade. Contudo, eu nunca consegui reproduzir games que eu jogava no arcade usando o PC por conta das limitações técnicas dos computadores. Eu me sentia frustrado com isso. Então eu comecei a jogar Super Mario Bros., e percebi que os jogos tinham mesmo que ser experimentados em uma plataforma dedicada. Foi por isso que mudei de idéia.

NW: Quais eram as suas idéias quando jogou Castlevania pela primeira vez? Fale sobre o momento em que você virou um adorador da série e como foi o início do seu trabalho nela.

Iga: Quando joguei Castlevania pela primeira vez eu achei que o jogo era bastante desafiador. Foi quando eu percebi que não era tão bom nos jogos de ação. Contudo, eu me apaixonei pelo mundo de Castlevania, então toda vez que um novo Castlevania era lançado eu corria para jogar (mesmo que fosse na casa de algum amigo). Eu percebi que tinha virado um fã da série depois que entrei na Konami e testei o Castlevania IV para Super NES. É claro que eu nunca esperava acabar trabalhando na série.

NW: Como a sua experiência anterior ao Castlevania te ajudou a agregar valor a série? Como foi a transição de simples fazedor de jogos para o todo-poderoso da série Castlevania?

Iga: Antes de Castlevania, eu trabalhei em vários jogos que eram versões de arcade para consoles. Eu acredito que a minha técnica de criar jogos foi moldada nesse período. Além disso, eu acho que adquiri a paciência para enxergar as coisas mais profundamente, sem deixar nada para o último minuto, através da minha experiência com Tokimeki Memorial (PC-Engine). Quando eu terminei de fazer Symphony of the Night, a série Castlevania se mudou para outro estúdio de desenvolvimento, mas eu lembro que sempre insistia que devíamos criar um novo jogo para a franquia. Eu acho que minha iniciativa e também as metas que eu tracei ajudaram a criar o conceito de Castlevania como o conhecemos hoje. A responsabilidade também me fez crescer como um desenvolvedor.

"Então eu comecei a jogar Super Mario Bros., e percebi que os jogos tinham mesmo que ser experimentados em uma plataforma dedicada."



NW: O que você fez nos anos de intervalo entre Symphony of the Night e Harmony of Dissonance?

Iga: Eu estava trabalhando em cima de um RPG que foi lançado apenas no Japão, chamado Elder Gate, para PlayStation (um jogo de reputação duvidosa). Também estive envolvido com projetos terceirizados. Meu cargo naquela época era de gerente sênior. Castlevania Chronicles (um relançamento para PlayStation de um jogo original do X68000) é um dos jogos que criei na entressafra.



"Não me importo se as pessoas se esquecerem das coisas que eu fiz, mas gostaria que elas lembrassem dos jogos que criei. Seria uma grande honra. Espero que as séries em que trabalhei continuem fortes daqui a 50 anos, isso seria incrível."

NW: Porque você gosta tanto de jogos 2D?

Iga: No geral? Porque eles são de fácil assimilação. Eu acho que os jogos 3D precisam de orientação profunda ou efeitos especiais para se tornarem interessantes. No meu caso, é diferente: gráficos 2D não passam de arquivos de texto do ponto de vista de um programador. Os jogos 2D permitem que o jogador se concentre na jogabilidade. Eu acredito que os jogos 3D transportam o jogador para dentro da tela e o transformam em parte da história, já os jogos 2D oferecem controle externo da situação.

NW: De onde vem o seu senso apurado para moda? Você sempre gostou de roupas pretas ou isso é algo que veio depois de Castlevania?

Iga: Sinceramente, eu não acho que tenho bom gosto para a moda. Eu sempre gostei de roupas pretas, e as pessoas que trabalham comigo costumam recomendar roupas mais sofisticadas porque eu sou o cara que lida com a imprensa diretamente, tenho que ter uma boa imagem. Mas eu acho que sim, meu gosto pela cor preta aumentou muito depois de Castlevania.

NW: Qual destes sairia vivo de uma arena: Simon, Trevor, Soma ou Alucard?

Iga: Ummmm . . . essa pergunta é cruel! Se os inimigos fossem vampiros, Simon ou Trevor seriam os mais fortes. No caso de uma luta contra demônios, eu acho que Soma seria o vencedor, porque ele tem o poder de controlar almas. Mas não posso deixar Alucard de fora, ele é uma mistura das duas qualidades. Não acho que eu possa responder essa pergunta, mas acredito que seria legal ver uma briga entre eles.

NW: Qual é seu aspecto favorito na confecção de um jogo?

Iga: O projeto como um todo, especialmente as loucuras que saem de nossas cabeças.

NW: O que você costuma fazer quando encara um problema durante o desenvolvimento de um game?

Iga: No caso de problemas técnicos, eu analiso a situação para entender melhor qual é o problema. Então eu faço listas de pendências para os problemas encontrados. Faço um cruzamento com o nosso plano de ação e depois disso determino quais são as prioridades. Também determino quais funções do jogo são essenciais. Dependendo do resultado, posso mudar o projeto ou mesmo a equipe responsável. Quando o problema tem a ver com idéias, bem, o assunto fica mais complicado. Primeiro, eu ando em estado constante de brainstorming. De vez em quando relaxo vendo um filme ou ouvindo músicas. Eu sempre tenho idéias incríveis quando estou prestes a entrar no banho ou quando estou esperando pelo trem, por exemplo. Mas eu acho que brainstoming é algo que pode ficar ruim depois de algum tempo, então é uma solução que deve ser usada com moderação.

NW: Como gostaria de ser lembrado daqui a 50 anos?

Iga: Não me importo se as pessoas se esquecerem das coisas que eu fiz, mas gostaria que elas lembrassem dos jogos que criei. Seria uma grande honra. Espero que as séries em que trabalhei continuem fortes daqui a 50 anos, isso seria incrível.

NW: Quais são os outros tipos de mídias (filmes, literatura) você mais gosta?

Iga: Quando eu estava na faculdade, meu senpai me apresentou o filme Monty Python. Foi um choque cultural fortíssimo. O impacto ainda continua vivo na minha memória. Também na mesma época, eu não parava de assistir os filmes de Akira Kurosawa. Eles foram cruciais na minha formação intelectual.

NW: Qual o seu passatempo favorito? (não vale videogame!)

Iga: Eu tenho manias cíclicas. No momento, tenho assistido muitos DVDs. E também tenho ido muito ao cinema com o meu filho.

NW: Se pudesse escolher um superpoder, qual seria?

Iga: Ler a mente das pessoas. Se eu tivesse essa habilidade, poderia preparar apresentações infalíveis! É uma habilidade limitada, mas é tão potente que vale a pena ter. O único problema é que você pode começar a odiar as pessoas ao saber o que elas estão pensando de fato. NW





Feliz Natal!
Até o ano que vem!

PROFESSOR LAYTON & THE CURIOUS VILLAGE

>ADVENTURE COM STYLLUS

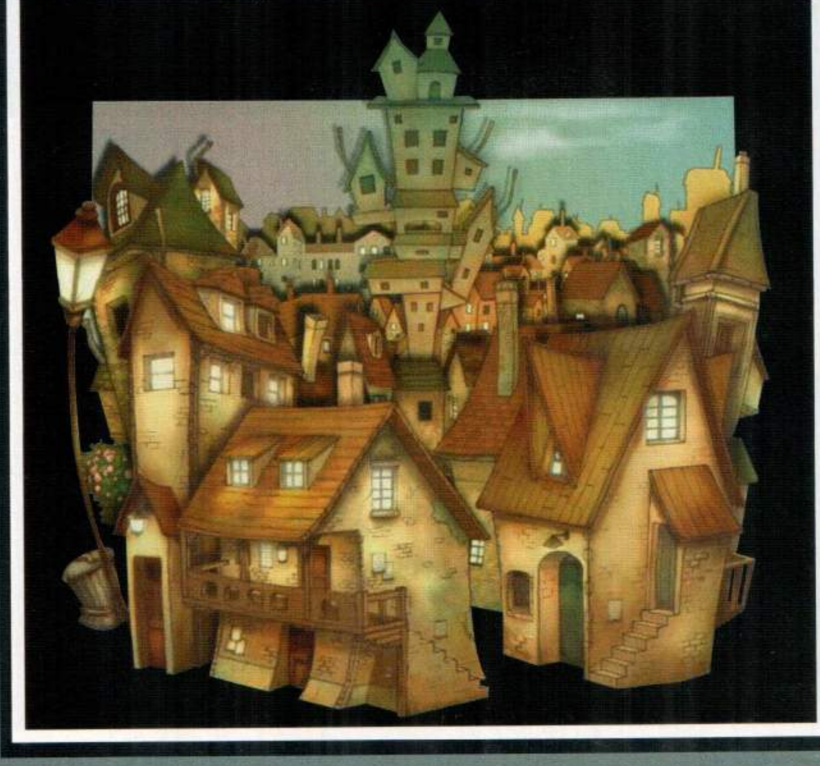
Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Level 5
Gênero: Adventure
Lançamento: Fevereiro de 2008

Nos anos 80, Maniac Mansion, Leasure Suit Larry e Monkey Island eram febre entre os jogadores de computadores PC e acabaram popularizarando o estilo "aponte e clique", também conhecido como Adventure. Os Adventures tinham grande ênfase na história e uma jogabilidade simples controlada pelo mouse. Vinte anos depois, vemos este estilo renascer em grande estilo no DS, o portátil mais charmoso da atualidade, já que sua Styllus é a ferramenta ideal para apontar e clicar.

Professor Layton and the Curious Village é um dos RPGs mais vendidos para o Nintendo DS japonês, chegando a atingir a marca de um milhão de cópias vendidas na terra do sol nascente. Lançado no Japão em fevereiro de 2007, o jogo demorou exatamente um ano para chegar ao DS americano, tanto que os japoneses já aguardam ansiosos por uma seqüência. A espera ao menos valerá a pena, pois este é um dos melhores títulos já lançados por lá.

O jogo possui as características principais de um Adventure - O jogador deve utilizar a Styllus para vasculhar cada canto do cenário em busca de itens, mas há também um elemento muito interessante - os quebra-cabeças. Estes mini-games são compostos por perguntas que valem pontos, mas assim como outros jogos de treinamento, apenas as primeiras respostas valem prêmio máximo, que são descontados automaticamente a cada resposta subseqüente. Há também dicas para resolver as charadas, mas obviamente, este recurso é limitado.







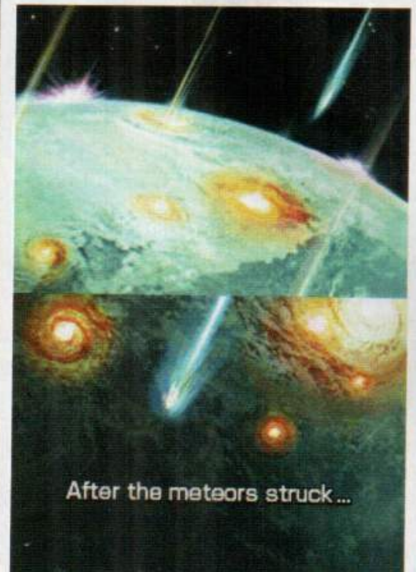
ADVANCE WARS: DAYS OF RUIN

>DE VOLTA ÀS TRINCHEIRAS

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: INTELLIGENT SYSTEMS
GÊNERO: RPG/ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: JANEIRO DE 2008

Advance Wars é a série de batalhas estratégicas que fez a cabeça dos donos de Gameboy Advance com uma premissa no mínimo, curiosa - agradar os fãs hardcore de RPGs táticos com um clima leve e porque não dizer, bonitinho.
Agora, a produtora Intelligent Systems arrisca uma renovação na franquia, mostrando um clima mais pesado e uma enredo mais sério com o novo Days of Ruin para o Nintendo DS. Segundo a nova trama, um meteoro caiu na Terra e devastou o planeta, eliminando 90% da população. As nações sofrem com as péssimas condições provocadas pela falta de habitação e segurança e sob altos índices de fome. Resta ao jogador, liderar seu exército e tentar pôr um fim nesta crítica situação mundial.
As novidades não param por aí. A mecânica do jogo será otimizada e perderá algumas funções inúteis, se concentrando em um menu mais sóbrio e eficaz. O jogador poderá contar com exércitos de motos, mais rápidos, com movimentação ágil e capazes de ocupar territórios, e também o Flair, com poderes de abrir os mapas com mais agilidade.

Outra bela adição em Days of Ruin é o novo multiplayer, que terá suporte online e chat de voz. A jogatina online ficará ainda mais interessante com a possibilidade do jogador criar mapas e compartilhar com os amigos (e inimigos em potencial). Para evitar que mapas apelões e impossíveis de se terminar sejam compartilhados, a desenvolvedora teve uma saída bem interessante: O jogador somente poderá compartilhar o mapa após conseguir vencê-lo.





TOP GEAR DOWNFORCE

>VENTO NO ROSTO E VELOCIDADE...

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SHADE TREE
DESENVOLVIMENTO: TANTALUS
GÊNERO: CORRIDA
LANÇAMENTO: JANEIRO DE 2008

Top Gear é uma série consagrada que nasceu no Super Nintendo, onde recebeu três versões. O jogo chegou à era poligonal com Top Gear Rally, no Nintendo 64, mas não agradou os fãs mais saudosistas. Agora, Top Gear retorna ao DS e mais uma vez choca os seus fãs com uma nova investida - a visão superior de câmera. O novo Downforce está mais para Micro Machines e conta com uma jogabilidade muito mais casual do que a que lhe consagrou. A Kemco, produtora do jogo original não está responsável pelo desenvolvimento deste novo jogo, que está sendo preparado pelo estúdio australiano Tantalus (O mesmo time que trabalhou em Top Gear Rally de GBA) que promete um jogo divertido nos modos solo e multiplayer. A jogabilidade arcade colocará disputas de quatro carros em dezenas de pistas. As corridas/provas sofrerão mudanças dinâmicas durante as provas, com chuvas de granizo e corrosão da pista por camadas de lava, tudo para dificultar a vida do pobre piloto.
O jogo oferece ao jogador mandar armadilhas na prova através da tela sensível ao toque. Antes da largada, os jogadores poderão escolher dois pontos da pista onde seus obstáculos aparecerão. Os jogadores poderão colocar avalanches, trovões e terremotos.
O multiplayer de Downforce promete jogatina local via wireless para quatro jogadores com apenas um cartucho e suporte de jogo via download. Você também poderá salvar seu progresso e tempos de provas na bateria de memória



Quando você ver lava na pista, lembre-se de... fugir!

DRAGON QUEST SWORDS: MASKED QUEEN AND THE TOWER OF MIRRORS





E agora apresentamos... A ponte do rio que cai!

>O MESMO BOM E VELHO RPG?

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: AÇÃO/RPG
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2008

Dragon Quest é uma das mais cultuadas séries de RPGs de toda a história dos videogames. A série, quem tem como marca registrada o notório traço do desenhista Akira Toriyama (da série Dragon Ball Z) chega ao Wii sob uma nova forma.

Swords é o nome de um novo rumo na série. E a capacidade do Wii em agradar aos fãs casuais fez com que a Square Enix desse uma reviravolta na franquia, deixando de lado o RPG tradicional, mais focado para os jogadores hardcore e criando uma história mais direta, sem rodeios e com uma jogabilidade mais atraente para todos os gostos.

As diferenças são notórias desde as primeiras cenas. A visão em primeira pessoa é controlada de forma descomplicada através do direcional. As batalhas são realizadas com o sensor de movimentos do Wii Remote, que funciona como uma espada. As batalhas são geradas de forma aleatória e os comandos são simples. Os cortes da espada podem ser verticais, horizontais e pode-se até ser executada em forma de espeto. O botão B serve como escudo, que através da mira do controle, poderá ser apontado para defender em qualquer canto. Além disso, o jogo oferece várias opções de magias e também ataques mais poderosos com a espada, todos usando e abusando do sensor de movimentos.

Os japoneses já receberam Dragon Quest Swords em julho de 2006, mas somente agora o jogo chegará ao mercado norte-americano.

TEENAGE ZOMBIES: INVASION OF THE ALIEN BRAIN THINGYS

>QUEM PRECISA DE RESIDENT EVIL?

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: IGNITION ENTERTAINMENT
DESENVOLVIMENTO: IN LIGHT ENTERTAINMENT
GÊNERO: AÇÃO
LANÇAMENTO: ABRIL DE 2008



E por que não zumbis velhos, em vez de teens?

Teenage Zombies é uma bela aposta da Ignition para o DS. Protagonizado por um trio de mortos-vivos adolescentes, o jogo possui um visual muito parecido com outro jogo estrelado por um trio, Three Dirty Dwarves de Sega Saturn.

Além do gráfico similar, outro ponto é muito parecido com o clássico jogo da SEGA - a troca dinâmica de personagens a qualquer momento do jogo. Os personagens Lefty, (Uma jogadora de basquete sem braço), Fins (um zumbi gordo que solta tentáculos de seu... er... traseiro) e Half Pipe (um skatista com apenas metade de seu corpo) possuem características próprias e poderão ser selecionados com apenas um toque da Styllus. A idéia é forçar o jogador trocar à todo instante de personagem durante o jogo.

O visual estilo gibi não fica apenas nos cenários coloridos e estilizados. O jogo rodará em estilo livro e obrigará o jogador a virar o console desta forma desde a tela inicial. A trama promete muitas risadas, com piadas bem humoradas do naipe de filmes de terror "B", também conhecidos como "terrir". Complementando os diálogos, há também os tradicionais balões de conversa utilizados nas histórias em quadrinhos. Conforme você progride no jogo, novos mini-games vão surgindo. Estes jogos paralelos contarão com a utilização exclusiva da Styllus. Os desafios destes jogos bônus são diversificados e formados por puzzles similares aos de Big Brain Academy. Não ficou muito claro qual é a relação entre um morto-vivo e jogos de raciocínio, mas de qualquer forma, Teenage Zombies é uma boa promessa para 2008.

NO MORE HEROES

>QUEM PRECISA DE HERÓIS?

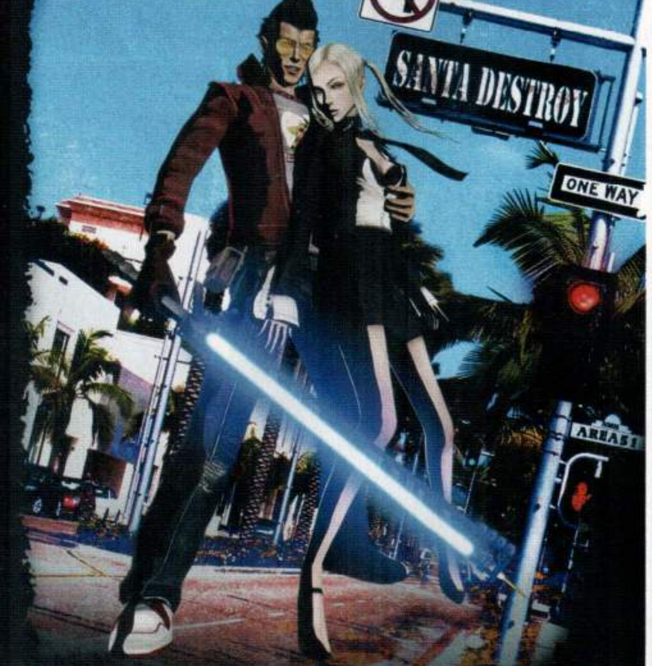
PREVIEW

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: MMV
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2008



"E este incrível golpe, amigos, aprendi com o Zangief."

No More Heroes é uma das maiores provas que o Wii não é apenas um pretexto para juntar a família na sala em uma competição de jogos casuais. A nova investida da Ubisoft para o console é jogo para gente grande e promete agradar ao público hardcore, tão carente de jogos mais desafiadores.
No More Heroes lembra muito Killer 7, um dos jogos mais cult da era GameCube. O visual arrojado em estilo "desenho para adulto" e um senso de humor bizarro tonificam as similaridades.
O foco adulto começa no enredo. Você joga com um assassino chamado Travis Touchdown, um geek viciado em games que encontra um sabre de luz e deseja matar dez assassinos profissionais. A trama é regada à muito sangue, cenas grotescas, erotismo e uso de álcool. E não parece que No More Heroes se enquadre na imensa lista de jogos apelativos sem conteúdo. A qualidade é visível em todos os quesitos, mas sobretudo, no gráfico impecável em estilo de quadrinhos americanos.
No More Heroes teria tudo para ser um jogo de pancadaria no estilo "bata e ande", mas o mapa aberto no melhor estilo GTA permitirá que você passeie de moto em Santa Destroy, a cidade fictícia do jogo. A moto de Travis, por sinal, é espetacular, e lembra bastante a moto do Jaspion, série japonesa da década de 80.
Outra característica proveniente de GTA são as missões secundárias. Além das missões principais, teremos outras opções paralelas de trabalho com a moto, como um inusitado serviço de lixeiro. É interessante, mas logo o jogador se sentirá obrigado a partir à caça dos assassinos. E neste caso, encontrará uma parada muito dura. Estes assassinos se escondem em calabouços lotados de inimigos para seu deleite de cortes com a espada.
Entre os inimigos, uma bem esquisita se destaca. A atriz Holly Summers possui lança foguetes em uma perna protética, em uma referência direta ao filme Planet Terror. E Goichi Suda, criador do jogo, não esconde sua forte influência ocidental, já que o lance dos dez assassinos também foi levemente emprestado de Kill Bill, o filme de luta cult de Quentim Tarantino.
Suda também citou outra de sua referência hollywoodiana. El Topo é um bizarro filme mexicano baseado no velho oeste que contem o grotesco e a violência exagerada como características mais marcantes. E isso é muito bom de se ouvir em se tratando de um jogo voltado ao público hardcore.
Tal violência exagerada ao mesmo tempo em que empolga, preocupa os desenvolvedores, que estão trabalhando para adaptar o jogo às terras nipônicas, que atualmente sofre com a pesada censura nos jogos eletrônicos. Além do Japão, outros países da Europa também sofrerão modificações. Suda garante que ainda assim, estes países censurados ganharão um dos jogos mais violentos já lançados para o console.
A jogabilidade, como não poderia deixar de ser, usará (e abusará) do sensor de movimentos do Wii Remote, o que é ótimo, já que Travis ataca os adversários impiedosamente com seu sabre de luz. Um movimento muito curioso se destaca – a recarga da espada é feita através de uma animação, digamos, muito obscena. O pior é que tal recarga deverá ser acionada através de uma repulsiva movimentação com o Wii Remote.
Os gráficos, como podemos notar, são espetaculares e contam com uma técnica de Cel Shading estilizada. Além disso, as expressões faciais dos personagens são magníficas e convincentes. Esperamos que este misto de GTA e Killer 7






www.metropolegames.com.br
NaçãoDesign.com.br
METRÓPOLE
Games
Imagens ilustrativas.
os games mais irados da cidade estão aqui!
VISA
MasterCard
REDE SHOP
Losango
Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827
Atendimento especializado · qualidade e segurança · os melhores games e acessórios · todos os lançamentos em primeira-mão

CONFRONTO DAS ESTRELAS!







SONIC, SNAKE E ASTROS DA NINTENDO SE ENFRENTAM NAS ACIRRADAS BATALHAS DO HISTÓRICO GAME DO WII

Alguns jogos se tornam mais aguardados que os restantes por serem continuações de obras de sucesso. Por fazerem grandes promessas. Ou por sofrerem sucessivos adiamentos. Ou ainda por envolverem mistério em demasia. Super Smash Bros. Brawl é desejado por tudo isso desde que foi apregoado na E3 2006. Exclusivo do Wii, o terceiro capítulo da série de luta da Nintendo é praticamente um serviço prestado aos fãs. E já é um dos títulos de maior importância de todos os tempos. Precipitação? Que game tem Mario, Sonic e Snake? Qual outro já envolveu os designers Shigeru Miyamoto, Masahiro Sakurai, Hideo Kojima e os compositores Nobuo Uematsu, Koji Kondo e Yuzo Koshiro? Só Brawl.

— Alexei Barros

Da simplicidade à imponência

Nem sempre houve tanta expectativa com o advento de um jogo da série. Curiosamente, Super Smash Bros. alvoreceu sem muita pretensão. Depois de produzir obras com orçamentos dispendiosos como Super Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time, a Nintendo decidiu apostar em games baratos feitos por equipes pequenas, mas que fossem inovadores. Assim, o estúdio second-party HAL Laboratory, com a direção de Masahiro Sakurai (o criador de Kirby), desenvolveu Super Smash Bros. para Nintendo 64, que chegou ao Japão em 1999. Seria lançado inicialmente apenas por lá um título de pancadaria simples, que reunia 12 combatentes (quatro deles secretos) da Big N, como Mario, Link, Kirby e Pikachu. Uma surpresa: êxito absoluto no arquipélago nipônico. A Nintendo então decidiu publicar no ocidente. Mais sucesso ainda. Total de 5,55 milhões de cópias pelo mundo. Estabelecidos os alicerces, a Big N então investiu pesado na continuação para GameCube, novamente sob a tutela de Masahiro Sakurai e da HAL Laboratory. Cenários pré-renderizados dão lugar a estágios poligonais. Número de lutadores expandido para 26. Modelos dos personagens melhoram infinitamente. Há um tema orquestrado e os arranjos elaborados complementam as batalhas de maneira magnífica. As alusões aos jogos antigos eram muitas e enalteciam ainda mais o passado ilustre da Nintendo. Super Smash Bros. Melee sobreveio em 2001 e alcançou 6,58 milhões de unidades comercializadas pelo planeta, tornando-se o título de maior vendagem do GameCube.

Os jogadores estavam afortunados, Sakurai não. Deixou a HAL em agosto de 2003. "Para mim era duro ver que cada vez que fazia um jogo novo as pessoas presumiam que era uma seqüência", disse em entrevista à Nintendo Dream. Já independente, ele concebeu em parceria com Tetsuya Mizuguchi, ex-SEGA e fundador da Q Entertainment, o puzzle Meteos para DS em 2005. Nesse mesmo ano, instituiu o seu próprio estúdio, Sora.

Eis que o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, o convidou pessoalmente para participar do próximo Super Smash Bros., que liderava pesquisas no Japão de qual jogo de Wii deveria ter modo online. A despeito das insatisfações que o levaram à evasão da produtora, Sakurai aceitou o convite, novamente assumindo o cargo de diretor. Foi convencido sobretudo pelas palavras de Eiji Aonuma, atual mentor de Zelda, de que só ele poderia dar continuidade à série de forma satisfatória.

Para a confecção de Brawl, a Nintendo então erigiu uma nova softhouse residente em Tóquio, a qual Sakurai atende apenas por "The Studio", que recebeu da HAL livre acesso para os materiais e ferramentas de desenvolvimento de Melee. Parte da equipe de 70 pessoas, que é supervisionada pelo idealizador de Mario e Zelda, Shigeru Miyamoto, havia trabalhado em um jogo da Nintendo mantido em sigilo e ainda é totalmente fascinada por Smash Bros., tendo acumulado a impressionante marca de 10 mil batalhas. É um jogo de fãs para fãs.

Desde o dia 22 de maio de 2007 o site oficial de Super Smash Bros. Brawl (www.supersmashbros.com) é atualizado diariamente, com exceção dos finais de semana. O próprio Masahiro Sakurai é quem escreve os posts, que estão disponíveis em seis idiomas, sendo que até há diferenciação do inglês norte-americano para o britânico - pena que não tem português. É uma maneira inteligente de divulgar o título, já que obriga ver a página com freqüência para ficar a par de todos os detalhes.



Batalhas ainda mais memoráveis

A fórmula de jogo não será muito diferente do que os fãs estão habituados. Quatro personagens - controlados por pessoas ou não - se digladiam em uma arena. Quanto maior o dano que cada um sofrer, maior é a porcentagem mostrada no ícone na parte inferior da tela. E também maior o impacto causado pelos golpes, o que faz com que tenham mais chances de despencar do cenário, resultando no nocaute.

Haverá quatro formas distintas de jogar. Sakurai chegou a alertar os jogadores para não se livrarem dos controllers de GameCube. Caso tenha seguido o conselho dele, saiba que é o mais recomendado pelo diretor devido ao poder desse rumble. Por isso, o jogo não usará o sensor de movimentos. Mas também é possível participar das contendas com o Classic Controller, com o Wii Remote e o Nunchuk e apenas com o Wii Remote na horizontal. Todos permitem personalizar o mapeamento dos botões e salvar as preferências em um perfil. Na última opção, por exemplo, a configuração padrão funciona assim: B defende, A provoca, - agarra, 1 faz o Special Move, 2 ataca. Para cima, pula, para baixo, agacha ou vai para o nível inferior, esquerda e direita fazem os movimentos laterais e apertando duas vezes, executam o dash. Por último, o ataque especial Smash Attack é realizado pressionando o 1 e 2 ao mesmo tempo ou combinando o direcional digital e o 2.

Um dos elementos que deixam as pelejas mais atraentes são os diversos itens espalhados pelos cenários. Retornos, mudanças e novidades. O Bumper do Smash Bros. do 64, que rebate quem encosta, voltará; agora será possível andar e pular com a Super Scope; Beam Sword, Fire Flower, Super Mushroom, Freezie e Home-Run Bat e outros também regressam. Entre as estréias, menção para Smoke Ball, uma bomba de fumaça, Banana Peel, para fazer os rivais escorregarem e Superspicy Curry, que de tão picante faz o personagem cuspir fogo nos inimigos. Claro que há as indefectíveis Poké Balls, que libertam pokémons como Groudon, Deoxys, Munchlax, Piplup e Meowth.

Além de todos esses, Brawl traz os Assist Trophies, que nada mais são do que cápsulas que habilitam personagens não-jogáveis de suporte. Dos inimagináveis aos óbvios, dos jogos velhos aos novos. Tem Lakitu, os Irmãos Martelo, um Nintendog, Andross (vilão de Star Fox)... Para se ter uma idéia do quão específicas são as referências, um deles é o Dr. Wright, aquela figura de óculos, bigode e vastos cabelos verdes da versão de SimCity para Super NES. Outro provém do Excitebike (NES): diversas motos pixeladas do jogo vão atropelar os lutadores. Gray Fox, o ninja com exoesqueleto de Metal Gear Solid, aparecerá com a sua poderosa espada que repele mísseis. E oriundo de Mike Tyson's Punch Out!! (NES), o boxeador Little Mac surge para atacar com ganchos e cruzados - bem que ele merecia ser um dos selecionáveis.

Para conhecer a fundo esses personagens, os troféus contendo a descrição estão assegurados, agora com diferentes opções para organizar as miniaturas. Além disso, há figurinhas como prêmios, que podem ser coladas da maneira que bem entender em um álbum. "Já que conseguimos superar diversos problemas para poder juntar todos esses universos, espero que vocês gostem de se aprofundar no entendimento dos personagens. Para isso que nós estamos trabalhando tanto", diz Sakurai

Elenco dos sonhos

"Super Smash Bros. Brawl é o tipo de jogo que qualquer um pode aparecer e tudo pode acontecer!". Sakurai não falou por falar. Quem imaginaria o Sonic (pelo menos antes de Mario & Sonic at the Olympic Games)? Mesmo os personagens esquecidos através dos anos têm a sua vez, como é o caso de Pit de Kid Icarus. No entanto, a Nintendo ainda não ratificou alguns lutadores de Melee, a saber, Young Link, Mr. Game & Watch, Captain Falcon, Dr. Mario, Falco, Ganondorf, Marth, Roy, Mewtwo, Pichu, Jigglypuff, Ness e Luigi - esses três últimos presentes desde o Smash Bros. original.

Supostamente, Young Link, Mr. Game & Watch e os Ice Climbers sairiam em favor de Link de Wind Waker, Bowser Jr. e Ridley, só que os esquimós foram confirmados e mais nada foi dito sobre os restantes até o fechamento dessa edição. Nada impede que todos venham à tona posteriormente ou mesmo se tornem secretos. Ademais, Sakurai afirmou que até três personagens third-party poderiam figurar no jogo, desde que tenham uma passagem pelos consoles da Nintendo. Sonic, Snake e... Será que vem mais alguém? Pela tradição, Pac-Man, Mega Man e Bomberman são boas opções. Faça suas apostas.

Brawl voltará com a animação de apresentação dos personagens no início da luta que esteve ausente em Melee. Cada um terá o golpe especial Final Smash ao auferir uma esfera e eles podem sofrer pequenas alterações, como revestimento de metal, gravidade, stamina e velocidade na opção Special Brawl.. Sem mais delongas, conheça o que os personagens já garantidos reservam para os combates:



Churrasco de raposa saindo!



Zero Suit Samus

De fato, a caçadora sempre esteve presente na série, só que desta vez ela também chegará sem a armadura Chozo, somente com a Zero Suit, indumentária que provém do epílogo exclusivo de Metroid Zero Mission, o remake para GBA do jogo original do NES. Assim Samus ficará mais ágil e passa a atacar com a pistola, que atira raios paralisantes e pode se transformar em um chicote de energia.

Pikachu

O mais conhecido pokémon é figura constante na série Smash Bros. Está pronto para eletrizar os combatentes com ataques energéticos, como o Volt Tackle de Pokémon Emerald que faz Pikachu virar uma veloz bola luminosa durante certo período.

Meta Knight

Ferrenho rival de Kirby que apareceu primeiro em Kirby's Adventure do NES. Com suas asas de morcego e máscara prateada, Meta Knight se defende com uma espada reluzente. Utilizando a capa azulada, ele ainda dissemina o Galaxia Darkness, que escurece o cenário e abate os personagens se conseguir atingi-los.

Interação sem limites

Os cenários serão ainda mais interativos do que os de Melee. Em Smashville de Animal Crossing o ambiente variará entre o dia e a noite de acordo com o relógio interno do Wii. O nível do Wario o fará sentir em um WarioWare, com microgames e tudo. Caso cumpra a tarefa, ganhará uma bonificação. Até o sistema de conversação do DS, PictoChat, será uma fase. Os desenhos representarão o piso.

A arena de Snake, que está sob os cuidados do próprio Hideo Kojima, é a gélida Shadow Moses Island, no Alasca, palco de Metal Gear Solid. Se o holofote de vigilância delatar algum personagem, o ícone "!" vai acender acima da cabeça, exatamente como no jogo de ação furtiva. Ocasionalmente o Metal Gear REX (MGS), o Metal Gear RAY (MGS2: Sons of Liberty) e um novo Metal Gear (de MGS4: Guns of the Patriots, talvez?) vão aparecer. The Summit, dos Ice Climbers, representa o cume de um iceberg, que corre o perigo iminente de afundar quando vier o urso polar de calção e óculos escuros. Tome cuidado também com uma ameaça aquática. Um peixe engolidor vindo diretamente de...Balloon Fight! Se não bastasse tudo isso, Brawl terá um editor de estágios, o que aumenta o fator replay. Será possível determinar os itens nos ambientes, estipular o tamanho da fase, cenário de fundo e as músicas (somente entre as já disponíveis). Depois de nomear a sua criação, é hora de compartilhá-la com os seus amigos e com a Nintendo, porque ela vai eleger a melhor arena do dia com o intuito de oferecê-la para download aos jogadores. Você poderá enviar fotos para os seus colegas por meio do Nintendo WFC Play. É só pausar o jogo e selecionar o melhor ângulo. Dá para salvar imagens a torto e a direito. Basta ter cartões SD para gravá-las.



Tênis novo, YEAH!

Muito além dos combates solitários

O aclamado multiplayer foi aperfeiçoado. No modo Tourney, você monta o seu campeonato, definindo número de participantes e regras, como limite de tempo e handicap. O cobiçado modo online via Wi-Fi para jogar com os amigos ou com qualquer indivíduo está garantido. Da primeira forma, será de seu conhecimento quais personagens seus colegas vão escolher e também há a possibilidade de enviar mensagens padrão para eles. Da outra, nem saberá quem joga, ao passo que não terá a opção de expedir os avisos. É apenas para se divertir sem compromisso. Para passar o tempo também há dois modos já presentes em Melee com alguns aditivos: o Home Run, uma espécie de arremesso de sacos, com multiplayer alternado ou simultâneo e ainda online, e o conhecido Target Mash, em que se deve destruir os alvos no menor tempo possível, só que agora poderá enviar para os seus companheiros os replays das suas performances.

O modo de aventura em progressão lateral presente desde Melee ficará ainda melhor. Com cinco níveis de dificuldade, The Subspace Emissary, como é intitulado, será muito mais substancial que o predecessor e enfocará com profundidade o desenvolvimento dos personagens, além de introduzir vilões ao jogo, como o Ancient Minister, que lidera um populoso exército formado pelas mais diversificadas figuras, tais quais o pássaro Auroros e o monociclo motorizado Roader. Conhecidos aparecerão, a exemplo da planta carnívora Petey Piranha e a esquadra dos robôs R.O.B. (Robotic Operating Buddy), inspirada no curioso acessório do NES. Para completar, Subspace Emissary terá um modo cooperativo para até duas pessoas. O que falta mais?

Pokémon Trainer

Para que ter um pokémon quando você pode utilizar três? O Treinador Pokémon terá Squirtle, Ivysaur e Charizard para uso alternado, cada um com suas habilidades distintas. E quando coletar a Smash Ball, é a vez do Triple Finish, em que a tríade de monstrinhos ataca simultaneamente combinando Hydro Pump, SolarBeam e Fire Blast para uma ofensiva superefetiva.

Kirby

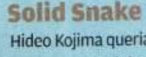
A sagaz bola rosada concebida por Masahiro Sakurai que tem a proficiência de roubar as habilidades dos adversários após sugá-los está preparada até para cozinhar os oponentes em um escaldante caldeirão - habilidade oriunda de Kirby Super Star do Super NES.

Wario

Estreou como antagonista de Mario em Super Mario Land 2: Golden Coins e depois ganhou os seus próprios jogos de plataforma Wario Land até se consagrar na bizarra série WarioWare. É de lá que vem a roupa que ele usa em Brawl. Além da potente motoca, Wario ataca com um bafo pútrido, resultado das cabeças de alho inteiras que se alimenta dia e noite, e também com gases fétidos. Que outra extravagância mais essa figura insólita prepara?

Samus Aran

Trajando a Power Suit, Samus aparenta não ter tantos poderes novos se comparado com os antecessores. O que vai causar mudanças mesmo é quando ela disparar o Zero Laser, que irá avariar os adversários e também a sua própria armadura, ficando somente com a Zero Suit.



Solid Snake

Hideo Kojima queria ter Snake em Melee, mas seu pedido só foi atendido Brawl. Snake terá o suporte via Codec dos seus aliados, como o Coronel Campbell, Otacon e Mei Ling, que concederão informações importantes - e totalmente hilárias - dos adversários. David Hayter, dublador do personagem, até gravou novas falas. Boa parte do arsenal de Snake estará disponível, mas espere somente pelas armas explosivas, como a bazuca, as minas terrestres e granadas.



Yoshi

Lutador de longa data de Smash Bros., Yoshi contará com duas habilidades do jogo que marcou a sua estréia, Super Mario World. Ao mesmo tempo. E sem precisar engolir cascos. Com o Final Smash Super Dragon, ele receberá asas e poderá cuspir bolas de fogo.





Reunião magistral da game music

Um dos elementos que testemunham a magnitude de Smash Bros. Brawl é a pretensiosa trilha sonora. A começar pelo soberbo tema principal, mostrado logo no primeiro trailer divulgado na E3 2006. É uma ópera em latim composta por Nobuo Uematsu, o gênio por trás da maioria das músicas da série Final Fantasy que aceitou prontamente o convite feito pelo próprio Hirokazu Ando, um dos responsáveis pelo áudio do título. Mesmo antes de o jogo sair a canção já se tornou popular e até foi apresentada ao vivo em concertos no Japão.

No evento Press Start 2006 ~ Symphony of Games ~ a faixa encerrou o repertório em uma versão instrumental tocada pela Orquestra Filarmônica de Tóquio. No Press Start 2007, por sua vez, ela abriu a récita. Desta vez, os cantores originais do jogo, a soprano Oriko Takahashi e o tenor Ken Nishikiori, acompanharam um coral e a Orquestra Press Start Gadget em um arranjo diferente, mais agitado, que incorporava bateria, baixo e guitarra. Na regência de ambos os shows, Taizo Takemoto, o maestro que conduziu a gravação sinfônica do tema de Brawl e que guiou a execução da música de abertura de Melee, sem falar dos concertos Smashing...Live!, 20020220 music from Final Fantasy e Tour de Japon music from Final Fantasy.
E não pára por aí. Diversos compositores do mais elevado escalão - freelancers, da própria Nintendo e de outros estúdios - vão colaborar concedendo interpretações das clássicas melodias dos jogos da Big N - e do Sonic e do Snake também. Se fosse apenas Koji Kondo (Mario e Zelda) e Yuzo Koshiro (Actraiser e Streets of Rage) já seria inédito, mas ainda tem Yoko Shimomura (Street Fighter II, Super Mario RPG e Kingdom Hearts), Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger / Cross), Noriyuki Iwadare (Lunar e Grandia), Kenji Ito (Romancing SaGa), Motoi Sakuraba (Star Ocean e Valkryrie Profile), Kenji Yamamoto (Super Metroid e Metroid Prime), Shogo Sakai (Mother 3), Yuka Tsujiyoko (Fire Emblem)...Enfim, o rol é bastante extenso desse projeto majestoso. Para saciar um pouco da tamanha ansiedade, o site oficial disponibiliza esporadicamente samples de remixes na seção Music. Por essas amostras dá para notar o capricho das releituras, que estão sendo feitas de acordo com a afinidade de cada arranjador pelas composições originais. "Fire Emblem Theme", por exemplo, foi exibida em uma faustosa versão lírica em latim, em que participaram os mesmos cantores do tema principal. Tanto essas quanto as originais vão ilustrar as contendas de acordo com a sua preferência, o que é um ineditismo na série. Se antes havia apenas uma faixa para cada estágio, agora diversas estarão à disposição, com a possibilidade de escolher a freqüência com que serão tocadas na opção My Music. Para ampliar a seleção, certifique-se de coletar os CDs durante as batalhas, pois os discos permitem habilitar novas músicas.

Sonic

Ver um jogo com Mario e Sonic juntos na época dos 16-bits, não passava de uma fantasia. Depois de duas gerações de consoles, o sonho se tornou realidade. Primeiro em Mario & Sonic at the Olympic Games, é verdade, só que Brawl é indiscutivelmente um jogo mais representativo. Ao som de "Live and Learn" de Sonic Adventure 2, o ouriço da SEGA anunciou a sua incursão em Brawl, atropelando - literalmente - Mario em um provocante trailer. Óbvio, o Spin Dash e Spin Charge estão confirmados, assim como a mola - incluindo o característico ruído. Vai dizer que a primeira luta que você vai travar não será Mario versus Sonic?

Zelda

A princesa não se dá bem com os ataques físicos, porém conta com grande poderio mágico. Sua nova aparência provém de Twilight Princess. E fica a pergunta: será que, tal como Smash Bros. Melee, Zelda se transformará em Sheik?



Peach

Novamente a Princesa Cogumelo se apresenta para entrar na briga e, portanto, não estará em outro castelo. Toad a auxilia na defesa. Com o Peach Blossom, ela coloca os rivais para dormir e ainda pode comer os pêssegos para recuperar a energia.

Mario



Presente desde o primeiro Smash Bros., Mario volta com o polivalente esguicho F.L.U.D.D. de Super Mario Sunshine - jogo, aliás, que emprestará o cenário Delfino Plaza - e ainda com uma habilidade que desfere uma tempestade de explosões.

Fox

Com visual renovado de Star Fox Assault, é munido da Blaster, a pistola de raio laser, além do Reflector, que rebate os tiros lançados contra a raposa. O seu Final Smash é totalmente ignorante, pois convoca o tanque Landmaster de Star Fox 64.

King Dedede

Mais um arquiinimigo de Kirby que fará parte do combate. Presente desde o primeiro jogo da bola rosa, Kirby's Dream Land (GB), King Dedede vem para se juntar ao time de pesos pesados como Bowser e Donkey Kong. Mesmo assim, é capaz de saltar bem alto, só que ao aterrissar fica mais vulnerável aos ataques. Seu martelo de madeira é mecanizado e pode atirar nos rivais.



Ike

Por enquanto, a dupla Marth e Roy de Melee dá lugar ao personagem de Fire Emblem: Path of Radiance (GC) e FE: Radiant Dawn (Wii). Com o movimento Aether, ele lança a lâmina no inimigo, atira-o para o alto, ataca no ar e desfere o golpe final quando alcançar o solo. Ao introduzir a arma no chão, Ike ainda causa uma erupção vulcânica em torno dos combatentes.

Pit

Um dos personagens mais menosprezados da Nintendo volta ao panteão. É o protagonista alado do jogo de plataforma 2D Kid Icarus, criado por Gunpei Yokoi e lançado para NES em 1987 e que só teve a seqüência Kid Icarus: Of Myths and Monsters (Game Boy) quatro anos depois. Pit lidera a guarda de soldados da deusa Palutena com um arco sagrado, que atira flechas de energia e pode ser segregado em duas espadas. Na hora do aperto solicite à divindade o ataque do exército de Centuriões.

Contagem regressiva para a grande luta

Se levarmos em conta que Super Smash Bros. Melee foi lançado em dezembro de 2001, são seis anos que não surge um novo episódio da série. Para dilatar ainda mais a expectativa, Brawl, que seria lançado já no dia três de dezembro de 2007 foi postergado para 10 de fevereiro do ano que vem. Ao menos, a má notícia veio acompanhada de uma excelente (muito possivelmente a melhor dos últimos anos), de que o ouriço Sonic ingressaria no jogo. Decerto, o tempo de espera não será em vão para finalmente podermos iniciar embates inesquecíveis que prometem se estender por anos a fio. NW



Ice Climbers

Trazidos pelo condor escarlate, os esquimós escaladores Popo e Nana do saudoso Ice Climber do NES retornam para comer berinjelas e outros legumes e dar mais marteladas. A presença dos gelados esfria de vez o rumor da exclusão da dupla.

Donkey Kong

O gorila que se projetou na série Country do SNES vem para dar batucadas e bater palmas. Diretamente da trilogia musical Donkey Konga (GC), os bongôs DK vão aparecer no Final Smash do personagem, deixando-o invulnerável durante a música.

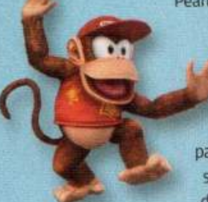
Bowser

Principal rival de Mario, Bowser é o maior e mais pesado personagem de Brawl. Agora ele pode se transformar no colossal Giga Bowser de Melee, aumentando consideravelmente as suas proporções. Ainda fica invencível durante um tempo limitado.



Lucas

Lucas quase figurou em Melee, mas acabou preterido por Ness, o personagem principal de Earthbound (Mother 2 no oriente). Isso ocorreu devido ao cancelamento da versão original de Mother 3 para Nintendo 64 em 2000 - o RPG de Shigesato Itoi só virou realidade em 2006, e para Game Boy Advance. Lucas está pronto para finalmente estrear e mostrar as suas habilidades psíquicas.



Diddy Kong

O comparsa de Donkey Kong estréia em Super Smash Bros. bem armado, com a Peanut Popgun, de Donkey Kong 64. A velocidade é controlada pelo tempo que o botão é pressionado. Só cuidado para não apertar muito, senão explode - ao menos dá para comê-los a fim de restaurar a energia.

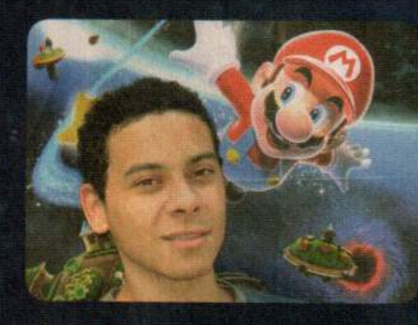
GUIA OFICIAL Nintendo World

MisterBros
POWERED BY: Games
WWW.MISTERBROS.COM



Editorial

Depois que Super Smash Bros. Brawl foi adiado, Super Mario Galaxy tem tudo para conquistar o prêmio de melhor jogo do ano. A aventura galáctica do bigodudo se tornou um clássico instantâneo do Wii, provando que o símbolo supremo da Big N ainda está em forma. Para comemorar esse grande lançamento, preparamos o Guia Oficial Nintendo World que o ajudará a vencer o jogo com as localizações das 120 estrelas, segredos e cometas, além de macetes para você chegar ao final sem maiores problemas. O Guia Oficial Nintendo World é patrocinado pela MisterBros Games, uma das melhores e mais especializadas lojas do ramo. Aproveite!



Quem detonou:
Leone Eduardo
leone98@globo.com

Edição: Alexei Barros

SUMÁRIO





Prólogo

Fale com os Toads, aponte o cursor nos Stars Bits para capturá-los (não é necessário se aproximar) e siga ao castelo até começar o ataque de Bowser. Peach é capturada. Mario desmaia. Ao acordar, três coelhos aparecerão. Corra atrás deles com o pulo longo e vá falar com Rosalina, líder das Lumas. Agora você tem o Spin: chacoalhe o Wiimote para fazê-lo. Quebre os cristais e pule na Launch Star. Chacoalhe de novo e siga para o novo planetóide. Circule pelo planeta e pegue as cinco Star Chips para formar uma nova Launch Star. Pegue a chave. Atravesse mais um planeta até chegar em um planetóide em que há um Goomba gigante. Abra a passagem para o cano. Entre e pise nos pisos amarelos para ficarem azuis e ganhar a primeira estrela.



Comet Observatory

A área central dá acesso às outras galáxias. Conforme pega estrelas, mais cenários vão se abrir. Dirija-se à esquerda e entre no terraço. Converse com a Luma preta e pule para a estrela azul no topo e aperte A. No observatório, selecione Good Egg Galaxy.



GOOD EGG GALAXY

Dino Piranha

Suba pelo corredor até falar com uma Luma. Entre na Launch Star até chegar ao outro planetóide. Pegue as cinco Star Chips. Dirija-se à estrela. Ela te lançará a um novo lugar. Bata na piranha e chacoalhe o controle para subir pela planta. Você chegará em um planetóide. Caminhe até achar uma plataforma cinza. Entre no cano. Pise nos pisos com "?" e suba na estrela. Chegue ao topo. Dê um spin no cristal para liberar a estrela. Prepare-se para a primeira batalha.



Chefe: Dino Piranha

Bata no ovo no fim da cauda para rebater e quebrar a casca. Corra para o lado oposto do planetóide e desvie da direção que o chefe corre. Quando chegar perto da esfera da cauda, dê um giro com o Spin para rebater na cabeça. Repita o procedimento mais duas vezes para ganhar a estrela.

A Snack Of Cosmic Proportions

Siga para debaixo do planetóide e localize uma estrela azul. Aponte o cursor e aperte A. Vá até a estrela. Caminhe até o cristal e dê o giro nele. Entre na estrela. Quebre mais um cristal com estrela dentro. Siga para o próximo planetóide e alimente a Luma faminta com 100 Star Bits para formar um novo planeta. Suba a montanha. Use a estrela e vá para a cápsula gigante. Procure um cristal que tampa a entrada. Dê o spin e entre. Ao final, pule na estrela. Pegue os quatro pedaços de estrela azul ao redor da estrela gigante. Aponte para a estrela azul mais próxima. Com o cursor, mude de posição até conseguir alcançá-la.



King Caliente's Battle Fleet

Entre no cano laranja e vá até onde a Launch Star está. Ela o lançará para um planetóide. Libere os Toads dos cristais. Quando der de cara com o Pokey, dê o giro nos melões caídos no chão até acertar a criatura espinhosa. Assim que sobrar a cabeça, ataque com o giro e utilize a estrela para alcançar o próximo local. Entre no cano e use a estrela para ser lançado a outro planeta. Siga e escale a pequena plataforma até chegar no navio voador. Você verá uma ponte e duas criaturas. Use o spin e rebata as esferas verdes para abaixar a ponte e ter acesso à estrela que o lançará ao lar de King Kaliente.



Chefe: King Kaliente

Espere o inimigo lançar a esfera verde para rebater. Se ele rebater de novo, responda. Repita o procedimento até derrotá-lo. Mais uma Power Star será sua.

Dino Piranha Speed Run

Quando o cometa vermelho aparece nos planetas, significa que você deve cumprir uma missão em uma dificuldade maior. Existem os Speed Comets, que exigem que você termine a fase em um determinado tempo, os Daredevils Comets, que obrigam a derrotar um chefe com um ponto de vida e os Cosmics Comets, que criam o Cosmic Mario, cujo objetivo é vencê-lo em uma corrida.

A missão é a mesma da primeira fase, só que você deve completá-la em até quatro minutos. No chefe utilize o mesmo esquema e a estrela será sua.



Luigi On The Roof

Quando resgatar Luigi na Ghostly Galaxy, ele também vai atrás das Powers Stars e mandará uma foto pelo correio para mostrar onde está. Fique atento ao Toad carteiro. Em Good Egg Galaxy ele estará em cima da casa que se acessa com o cano laranja. Entre e fale com Luigi para pegar a Power Star.

HONEYHIVE GALAXY

Bee Mario Takes Flight

Destrua os inimigos com o Spin. Siga para a fonte onde há uma moeda "?" para habilitar a Bee Suit. Assim que virar Bee Mario, aperte A para voar e *não se molhe*. Voe para trás da cachoeira e desça pelo escorregador. Vá até à Launch Star. Suba por uma planta com um circulo rosa ao topo e quando chegar no ar, voe pelas pétalas rosas até chegar à estrela lançadora. Você chegará até o local onde está a rainha. Como abelha, pegue as cinco Stars Chips. Isso fará surgir uma nova estrela. Fale com Toad e pegue mais uma estrela.



Trouble on the Tower

Dê a sentada em um Mandibugs para transformá-lo em uma samambaia. Chacoalhe o controle e suba por ela. Siga até achar um botão vermelho e Wiggler (a minhoca amarela). Dê uma sentada no botão para a ponte aparecer. Use o Wall Jump nas paredes e procure dois estábulos paralelos. Pule na estrela e você irá a outro planetóide. Pule na parte debaixo para achar um buraco. Siga pelo caminho de madeira. Use o balanço para chegar ao outro lado até localizar o botão vermelho. Dê uma sentada para o moinho funcionar. Pule na plataforma que agora se movimenta e enfrente mais dois Mandibugs. Uma Power Star estará em sua posse.



Big Bag Bugaboom

Dê sentadas nos Mandibugs e siga até ver um aparelho que solta bolhas. Fique em cima do cubo laranja e espere até ele lançar em uma bolha até a plataforma mais alta. Lá em cima pegue a Bee Suit. Desça pelo cano e voe para trás da cachoeira. Fale com a Queen Bee, pule na estrela até chegar a uma pequena ilha. Use a planta para chegar até o chefe.

Chefe: Bugaboom

Pegue a Bee Suit e suba nas plantas. Dê uma sentada nas costas do bichão. Depois o inimigo começará a voar e soltar bombas. Repita mais duas vezes para pegar a Power Star.



Honeyhive Cosmic Mario Race

Quando o cometa cósmico atingir a galáxia, será a hora de enfrentar Cosmic Mario em uma corrida. Segure o Z. Na largada aperte A para conseguir uma vantagem. Siga para a passagem atrás da cachoeira e pule nas plataformas para mais uma estrela.



Luigi in the Honeyhive Kingdom

Quando a carta de Luigi aparecer, siga para essa estrela. Pegue a moeda gigante e colete a Bee Suit. Use o balanço ao lado das pedras e voe para alcançar a plataforma mais alta. Chegue até um local com uma pedra. Passe por trás da cachoeira e vá até onde Luigi está. Pule e dê o Spin na árvore para Luigi cair e entregar mais uma estrela.



FLIPSWITCH GALAXY

Seu objetivo é pintar o cubo de amarelo pisando nos quadriláteros. Comece por cima e desça. Pule para não tocá-las. Quando terminar, a estrela será sua.



LOOPDELOOP GALAXY

Fale com o técnico pingüim para aprender os movimentos de controle da raia. Ao completar a pista, o técnico te dará a estrela.



Bowser Jr.'s Robot Reactor

Faça com que os Bullet Bills te sigam até a estrela trancada por uma câmara. Com a colisão ela se quebrará e você terá acesso à estrela. Use-a para chegar ao planeta onde esta o robô.

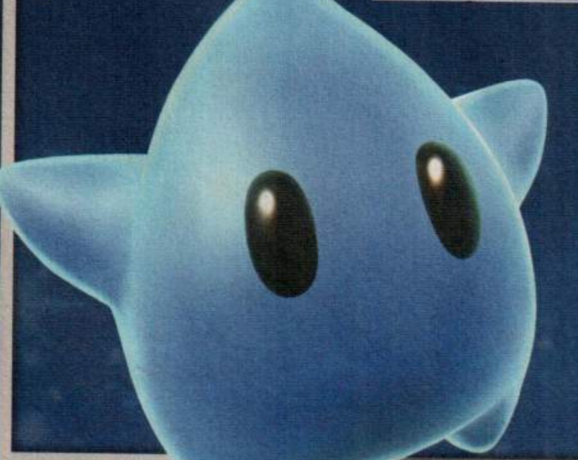
Chefe: Megaleg

Quando o gigante robô pisar e você avistar as setas verdes em seu corpo, suba. Veja uma grade com uma cápsula rosa que contém a Grand Star. Desça e faça com que as balas pretas o sigam até estourar uma parte da grade. Chame a atenção de outro Bullet para ele seguir você até a grade e estourar a cápsula liberando a sua segunda Grand Star.



Comet Observatory

Após falar com Rosalina, uma Luma faminta estará ao lado do terraço pedindo 400 Star Bits para ela se transformar em uma galáxia. Voe para lá.



SWEET GALAXY

Rocky Road

Ao chegar numa parte em que há três plataformas rosas, passe e pule por elas e depois pela amarela. A estrela em cima do seu bolo será sua.
Após completar a galáxia, siga até chegar na Fontain. Use a estrela azul e selecione Space Junk Galaxy.



SPACE JUNK GALAXY

Pull Star Patch

Para se movimentar, você deve apontar para a estrela azul e apertar A para selecionar a direção para o próximo destino de Mario. Use-as para chegar ao cilindro. Atravesse-o até chegar a três planetóides. Pegue as cinco Stars Chips para formar uma estrela. Use-a para chegar a um planetóide em forma de foguete. Dê a volta para chegar a mais estrelas azuis e use-as para atravessar o caminho. Ao chegar no topo, quebre os cristais com o Spin para liberar os Toads. Use a estrela para chegar a um lugar no qual o caminho é construído conforme você anda. Caminhe com calma e vire à direita para pegar a primeira Silver Star. Volte ao centro com piso azul, vire à esquerda e pegue a segunda e volte ao corredor central. Caminhe à frente e na direita. Há mais duas e na esquerda, outra. Após coletar as cinco, a Power Star se forma. Volte ao inicio desse planetóide e pegue-a.



Kamella's Airship Attack

Use a estrela acima da nave para chegar ao navio. Bata no bloco à direita, dê um giro na alavanca laranja para baixar a ponte, pule pelas plataformas de pedra até a estrela. No outro barco, localize um registro verde. Em cima dele, use o spin para rotacioná-lo. Pegue o casco verde no navio. Balançando o Wiimote para frente, atire-o nos baús. O de cima mostrara a próxima estrela. Pule até chegar ao navio. Pegue o casco vermelho e colete o cogumelo no baú. Atire os cascos vermelhos nos inimigos para liberar a ponte e enfim chegar a Kamella.

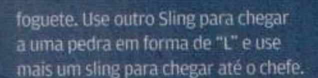
Chefe: Kamella

Quando notar que a magia for verde, prepare-se para dar um spin e pegar, pois é um casco. Atire na bruxa para atordoá-la. Repita mais duas vezes para mais uma estrela.



Tarantox's Tangled Web

Caminhe pela direita para chegar ao outro planetóide. Dê a volta até localizar a entrada. Explore o interior até achar a estrela. Pule e chacoalhe-se nela para chegar a uma outra ilha espacial. Vá até ao Sling Pod (uma espécie de estilingue que impulsiona Mario para outros lugares). Segure o A e direcione o local desejado. Solte Mario até a próxima pedra e use mais um Sling até chegar no planetóide de



foguete. Use outro Sling para chegar a uma pedra em forma de "L" e use mais um sling para chegar até o chefe.

Chefe: Tarantox

Dê a volta pelo grande círculo até avistar o ponto vulnerável de Tarantox. Utilize o Sling mais próximo para impulsionar Mario. Quando ele virar de barriga para cima, utilize os slings ao redor do cenário para acertar as três esferas vermelhas. Repita o procedimento anterior. Ataque o ponto maior para virá-lo de barriga de novo e detone as três esferas para pegar mais uma estrela. Use os slings para alcançá-la.



Pull Star Speed Run

Cometa Speed na galáxia, a missão é a mesma da primeira estrela. Decore os caminhos para pegar as cinco Silver Stars. Fazendo em quatro minutos ou menos a estrela é sua.



Yoshi's Unexpected Appearence

Entre na estrela "Tarantox's Tangled Web" e siga até chegar aquele planetóide transparente. Localize uma Luma faminta e alimente-a com 50 Star Bits. Ela se transformará em um planeta em forma de Yoshi. Voe até lá para mais uma estrela.







BATTLEROCK GALAXY

Battlerock Barrage

Colete as cinco Stars Chips. Uma série de estrelas azuis surgirá. Siga até a estrela para ser lançado a outro planeta. Gire em cima do pino azul. Ao chegar à estrela presa em uma jaula, caminhe para localizar os Bullets Bills e atraia um para liberar a estrela.



Breaking Into BattleRock

Caminhe até um slot que contém Bomb-Ombs. Pegue-a e caminhe até a jaula onde a estrela está. Jogue a bomba para que ela exploda. Siga até chegar a um planeta cheio de Chain Chomps. Ignore por ora a Hungry Luma e use a bomba para quebrar uma jaula com uma Rainbow Star. Use-a para destruir os Chomps. Com a bomba, libere Luma e efetive uma nova estrela. Siga até chegar a uma Launch Star. Suba pelo planeta acima até uma cela. Utilize a bomba para destruí-la e use o canhão. Entre e mire na estrutura de gelo. Aperte A para formar uma nova estrela e siga para o próximo planeta. Você terá de usar uma bomba para liberar o buraco do canhão. Mire na estrela para que Mario voe até ela.



Topmaniac And The Topman Tribe

Encontre as estrelas azuis no terceiro disco para alcançar a outra plataforma. Caminhe até a próxima Launch Star. Entre no cano. Dê um giro nas flechas para mudar a gravidade. Bata no robô azul para ele te jogar no corredor laranja. Siga para o meio do campo verde, pule em outro robô roxo para alçar a estrela e chegar ao trono do chefe. Prepare-se para mais uma batalha.

Chefe: Topmaniac

Dê o giro nos inimigos menores. Com o campo de batalha mais livre, pule na cabeça do Topmaniac e dê o spin nele para danificá-lo. Repita isso duas vezes para pegar a estrela.



Battlerock's Garbage Dump

Entre na 2ª missão dessa galáxia, "Breaking into the BattleRock" e siga para Hungry Luma que deixamos para trás no planeta colorido com os Chain Chomps. Abasteça a Luma faminta com 30 Star Bits e alce a nova área. O objetivo é limpar o lixo com quatro slots de bombas em 30 segundos. Sempre jogue as bombas no meio, fazendo com que uma bomba exploda o máximo de lixo. Após destruí-lo em 30 segundos, o faxineiro elétrico lhe dará uma estrela.

Topmaniac Daredevil Run

Quando o cometa Daredevil surgir, é hora de enfrentar o chefe da 3ª missão Topmaniac com apenas uma porção de energia. Limpe o campo de batalha e só depois acabe com o chefe principal, fazendo o mesmo esquema de antes.

Luigi And The Disc

Quando receber a carta de Toad com Luigi aprisionado dentro de uma jaula, é hora de libertar o seu irmão. Siga pelo mesmo caminho que fez na 1ª estrela da fase. Ao caminhar, você verá Luigi embaixo de um dos discos prateados. Use os Bullets Bills para quebrar a jaula.



ROLLING GREEN GALAXY

Nessa galáxia você deve passar por um monte de obstáculos em cima de uma bola que guarda a estrela. Pule nos buracos até chegar ao destino, onde a bola se quebra e você pode pegar a estrela.



HURRY-SCURRY GALAXY

Aqui há dois planetas, compostos por pisos verdes que somem e não voltam. Vá ao bloco amarelo e alcance o segundo planeta. Corra pelas fileiras centrais e depois vá pelas laterais. Para pegar as notas musicais pule no centro do planeta e pegue mais uma estrela.



Bowser's Star Reactor

Ao alcançar o palácio, pule pelas bolas de fogo no caminho, pegue o cogumelo e quando Bowser começar a cuspir fogo, corra pelos pisos verdes até o seu encontro.

Chefe: Bowser

Pule os raios. Quando ele começar a dar sentadas, faça com que ele caia em uma das esferas azuis. Assim ele queimará a cauda. Ele correrá. Vá ao sentido contrário. Quando ele o ver, tentará correr. Dê o Spin para Bowser rolar. Quando vir em sua direção, aplique o Spin. Repita até derrotá-lo e pegar mais uma estrela.



Comet Observatory

Assim que voltar ao observatório, satisfaça a Luma com 400 Star Bits ao lado da fonte para formar uma nova galáxia.



Agarre-se no estilingue e siga até chegar a uma parte com estrelas azuis. Prossiga até o estilingue final. Basta apontá-lo para mais uma estrela. Siga para o caminho que se abriu no observatório até chegar a Kitchen (cozinha), selecione Beach Bowl Galaxy no mapa.





BEACH BOWL GALAXY

Sunken Treasure

Fale com o Coach (técnico). Ele dirá que você necessita encontrar algumas peças no fundo do mar. Procure pelas cinco Stars Chips. Elas estão: dentro de duas bolhas, dentro de uma caixa, dentro de uma concha e uma no canto direito, próxima a uma cachoeira. Formada a Star, você será lançado para a parte superior. Pegue a moeda "?" e siga as notas musicais até um botão azul. Use a sentada para formar uma plataforma lateral, depois o Wall Jump e dê dois Spins na estrutura de gelo para liberar a estrela.



Passing The Swin Test

No arquipélago, fale com o técnico. Pule dentro da água e procure por um conjunto de pingüins que carrega um casco dourado (Golden Shell). Use o spin para pegá-lo. Suba até a superfície e leve o casco até o técnico para mais uma estrela.



The Secret Undersea Cavern

Dentro da água, procure um casco verde em uma árvore. Pegue-o para surfar pelo oceano. O objetivo é encontrar uma caverna secreta que está bloqueada por uma pedra. Ela está localizada à esquerda. Jogue o Shell na pedra para abrir caminho e siga pela caverna. Dê o spin na caixa para liberar o caminho e use a sentada no botão para aparecer uma estrela e ser lançado. Você estará em um ciclone. Siga pelas plataformas e corte caminho pelos pisos verdes. No fim, dê spin na estrutura e a estrela é sua.



Wall Jumping Up Waterfalls

Entre na 2ª missão, "Passing The Swing Test" e localize o pingüim com o casco dourado. Pegue-o e agora vá ao lado direito da cachoeira onde há um baú. Use o casco dourado para abri-lo e utilize a estrela para alçar o segundo planeta. Caminhe pela ponte e tome cuidado com o Cataquack, fazendo com que ele te siga até ficar embaixo da moeda gigante. Pule para alçar a moeda e pegar o Ice Mario. Agora você pode andar na água e usar cachoeiras como paredes enquanto estiver nessa forma. Siga para a cachoeira no centro da tela e use o wall jump para subir em cima. Use a estrela para chegar a uma fonte. Você deve fazer com que o Cataquack te siga até debaixo da estrela. Pule em *sua cabeça e pegue a estrela.*



Fast Foes on the Cyclon Stone

Quando o cometa Fast Foes chega a essa galáxia é hora de enfrentar os obstáculos da 3ª missão ainda mais difíceis. Quando chegar nas pedras giratórias, espere até poder entrar nelas. Siga até chegar de novo na estrutura. Bata nela com o spin para pegar mais uma estrela.



GHOSTLY GALAXY

Luigi and The Haunted Mansion
Use a estrela abaixo da nave de Toad para chegar ao outro planeta. Na pedra à direita, há uma Rainbow Star escondida. Entre na mansão. Bata na alavanca para um feixe de luz parecer. Fique de costas para os Boos te seguirem. Entre pela porta aberta. Na próxima sala, utilize as plataformas com flechas para caminhar sobre os andares da sala. Siga e dê uma sentada na rachadura. Para chegar à biblioteca, use as estrelas e colete a Star Chips. Volte à sala anterior para chegar até a outra mansão. Use as estrelas azuis para pegar a chave e abrir a porta. Passe pelos Boos e pegue a moeda gigante para aparecer o cogumelo em forma de Boo. Colete para se transformar em Boo Mario. Agora é possível ficar invisível chacoalhando o Wiimote. Siga até chegar à sala onde Luigi se encontra. Passe pela grade. Utilize a luz para voltar ao normal. Fale com Luigi e ele lhe dará mais uma estrela.



A Very Spooky Sprint

Siga pela Launch Star para o próximo planeta. Use as estrelas azuis para chegar à porta da mansão e você será lançado a outro planetóide. Spooky lhe desafiará para uma corrida. Ao avistar uma Launch Star, use para cortar caminho. Depois use as estrelas azuis. Suba para ganhar a estrela.



Beware Of Buldergeist

Use a estrela para chegar aos dois planetas. Entre na mansão. Contra os Boos pretos, utilize o Spin para agarrar sua língua e quebrar as estátuas. Destrua todas para abrir passagem e chegar a uma estrela. Use-a para chegar a outro planeta e utilize o estilingue e as estrelas azuis para subir a ladeira. Use os estilingues para pegar as cinco Star Chips e formar outra estrela, e para chegar à estrela no planeta que possui uma esfera rosa. Apenas dê a volta para usar outra Launch Star. Vá para o campo de batalha.

Chefe: Buldergeist

Espere os boos pretos aparecem. Use o spin para pegá-los. Gire em direção ao chefe para danificá-lo. Fazendo isso três vezes, ele vai lutar com as mãos. O segredo é correr em círculos no campo de batalha. Espere os boos negros para lançá-los nas mãos e depois no chefe central. Após destruí-lo, mais uma estrela é sua.



Matter Splatter Mansion

Entre na missão "A Very Spooky Sprint". Da nave, siga para o outro planeta e pegue a Rainbow Star. Ache uma estrutura de pedra cilíndrica. Detone-a com o seu poder e use a estrela para chegar a uma outra mansão. Você deve esperar as plataformas aparecerem e então passar sobre elas. Pegue as moedas gigantes para abrir novos caminhos. Pegue a chave para abrir o caminho até aparecer outra chave. Suba ao outro nível. Pegue a chave para abrir as portas. Na 3ª porta da esquerda para a direita, pegue mais uma estrela.

Buldergeist Daredevil Run

Você enfrentará Buldergeist com uma parte da energia. O esquema é o mesmo do anterior. Use os boos negros que aparecem até derrotá-lo. Mais uma estrela surgirá.



BUBBLE BLAST GALAXY

Essa galáxia é composta por um enorme pântano no qual você deve atravessá-lo como bolha. Siga à direita da nave até encontrar um aparelho que solta bolhas. Entre em uma delas. O cursor servirá como uma espécie de aspirador, soltando o ar e controlando a direção. Seu objetivo é recolher as cinco Stars Chips ao redor desse labirinto para formar a estrela. Vá até a estrela e você será lançado para a 2ª parte da fase. Use o aparelho para virar bolha e siga em direção a um tronco rotatório. Com cuidado, entre, espere-o virar e vá até uma pequena ilha. Chacoalhe o Wiimote para sair da bolha, dê uma sentada no botão azul. Após passar por um amontoado de bombas espinhosas você pegará a estrela.



BUOY BASE GALAXY

The Secret of Buoy Base

A maior parte da torre está submersa e você deve achar uma maneira de atingir o topo. Mergulhe na água e nade até a direção de um cano verde bloqueado por uma jaula. Logo avistará os Torpedo Teds, no qual você tem que atraí-lo até chegar à jaula e destruí-la. Entre pelo cano e você sairá no topo da torre. Faça com que um dos Bullets Bills o siga até a jaula para liberar a estrela verde. No total, existem três desse tipo. Ao coletar todas, será habilitado o acesso a mais três galáxias que serão destrinchadas no final do guia.



The Floating Fortress

Mergulhe na piscina. Seu objetivo é atrair um dos torpedos para afundar a base e ter acesso à parte superior. Com o peso liberado, volte à superfície para escalá-la. Suba até encontrar um interruptor verde no chão. Use o spin em cima dele até encontrar uma daquelas criaturas. Ao pular, Mario fica um período no ar. Vasculhe toda a área para capturar as cinco Stars Chips. O último estará no topo da torre. Ao pular em cima do robô, surgirá uma estrela azul para alcançar o planeta superior. Pule nas ondas magnéticas vermelhas até chegar ao registro no centro do planeta. Use o spin em cima para subir o nível da água e liberar mais uma estrela.





Sinking The Airships

Siga pela ponte à frente e na esquerda do barco e entre no canhão. Mire em qualquer parte da pilastra. Aviste uma



plataforma com uma alavanca. Dê o spin para fazê-la se mover, desvie ou atire com Star Bits nas esferas que vierem até chegar ao outro lado com um barco e uma estrela. Jogue-se nela para chegar ao chefe.

Chefe: Bowser Jr.

Pise nas tartarugas. Colete os cascos e atire na direção de Bowser Jr. Após o primeiro ataque, ele lançará Bullets Bills. Bata nas tartarugas, pegue seus cascos e lance-os na direção dele. Três vezes são o suficiente para pegar mais uma Grand Star.



DRIP DROP GALAXY

Os pingüins dirão que não podem mais usufruir a ilha, pois vários Gringlss a ocuparam. Seu objetivo é detonar as três criaturas. Entre no mar e pegue um casco vermelho. Vá em direção dos bichos e jogue-o na direção deles para destruí-los. Após derrotar os três Gringlss, a estrela é sua.

Siga pelo caminho aberto pela Grand Star depois de derrotar Bowser Jr. até chegar ao Bedroom (quarto). Selecione Gusty Garden Galaxy.



GUSTY GARDEN GALAXY

Bunnies in the Wind

Um coelho lhe dirá para ir ao seu esconderijo. Pegue uma das flores e prepare-se para planar no ar. Chacoalhe o Wiimote para precisar alçar vôo. Porém, você só poderá fazê-lo até três vezes. Use as flores para alcançar o outro planeta. Siga e use as flores flutuantes. Depois sua missão será detonar as plantas piranhas para abrir caminho um ao outro até chegar a um planetóide amarelado. Embaixo dele use o caminho para chegar a um planetóide com uma planta piranha gigante. Espere o ataque. Quando a sua cabeça estiver vulnerável, ataque com o spin para derrotá-la e pule na estrela para prosseguir e chegar a um planetóide em forma de cubo. Esse é o esconderijo dos coelhos. Fale com um deles e comece a persegui-lo. O segredo é sempre olhar o feixe de luz em cima dele e dar a volta por trás para pegá-lo. Depois de agarrá-lo, mais uma estrela



Dirty Tricks Of Major Burrows

Faça o mesmo esquema: use as flores flutuantes. No segundo, também pegue as flores, porém preste atenção ao vento. Quando o Wiimote tremer, chacoalhe-o para voar mais alto. Siga para a estrela a fim de ser lançado a outro planetóide. Detone mais três esquilos para aparecer a estrela e ser projetado para uma outra área da fase. Siga até chegar a uma maçã gigantesca. Use o botão para percorrer um enorme caminho até chegar a outro planetóide. Use a outra estrela para enfrentar o chefe.

Chefe: Major Burrows

O coelho está em perigo. Dê uma sentada no chão para virá-lo e use o spin para atacá-lo. Quando perceber que tem tempo para uma sentada, dê uma e depois spin nele. Três vezes e mais uma estrela.



Gusty Garden Gravity Scramble

Pegue a planta e siga o vento. Quando o controle tremer, chacoalhe para subir mais. O segundo planeta é ocupado pelas plantas piranhas. Detone-as para abrir um caminho para a moeda gigante no planetóide acima. Acabe com mais uma planta piranha para abrir um caminho para uma estrela. Você chegará a um local cheio de Chain Chomps. Você deve pegar mais cinco Star Bits ao redor das esferas coloridas. Dirija-se a estrela para ser lançado a um planeta cheio de postes. Suba por eles. Ao chegar no topo, pule para o próximo até virar de ponta cabeça. Ache mais uma estrela para ser lançado. Alterne a gravidade com os spins. Suba pelas caixas até chegar à estrela.



Major Burrow's Daredevil Run

Basta saber o momento certo de dar a sentada na hora certa e a estrela estará em seu poder.



The Golden Chomp

Entre na 3ª missão da galáxia e siga até a parte onde pega as flores para flutuar na plataforma com a moeda "?". Ao matar a piranha planta surgirá um caminho para pegá-la. Suba para o próximo planetóide e vá até a estrela. Siga para o próximo planetóide e vá até o fundo. Quando detonar o Chomp dourado, a estrela será sua.



FREEZEFLAME GALAXY

The Freezy Peak of Baron Brr

Chacoalhe o Wiimote para começar a patinar. Fale com o pingüim, depois agarre-o para aparecer a estrela. Pegue a moeda gigante para ter o poder de Ice Mario e siga para as plataformas que jorram água. Suba nelas e pule nas plataformas para chegar ao chefe.

Chefe: Baron Brr

Siga para a esquerda até achar um buraco com uma Ice Flower. Pegue-a e dê o wall jump nas paredes paralelas de frente para o chefe. Ao chegar, espere-o atacar e logo depois dê o spin para danificar seu coração. Repita mais duas vezes.



Freezeflame's Blistering Core

Deve-se coletar as cinco Stars Chips para formar a estrela. Siga para a parte de fogo da galáxia e pegue a moeda gigante para ter a Fire Flower. Solte as bolas de fogo para abrir a grade. Acenda as duas lareiras para as escadas aparecerem. Suba e você verá a Fire Flower dentro de uma bolha. Pegue-a e acenda as tochas laterais. Use o wall jump nas paredes, passe pelas próximas plataformas e mais uma vez pegue a flor. Dessa vez mire de longe nas duas tochas que guardam a estrela.



Hot and Cold Collide

Ao começar a missão, patine até o final do planetóide para avistar um cristal com uma estrela. Dê o spin



para abrir a grade e siga para a parte quente. Com o poder de Fire Mario, retorne à parte gelada da galáxia onde havia duas lareiras. Acenda-as com as bolas de fogo e siga pela estrela. Seu objetivo é patinar pelo gelo e pelo fogo como Ice Mario. Logo depois que começar a trilha de fogo, comece a patinar para enfim chegar à Power Star.



Conquering The Summit

Entre na 1ª missão da fase e vire o Ice Mario. Do lado esquerdo você verá uma plataforma com uma estrela. Use o pule triplo para alçar o nível mais alto e chegar até ela. Você será lançado a uma ilha de gelo. Quebre o cristal para pegar a Fire Flower e pule pelas plataformas até chegar ao próximo local. A estrela o espera no topo.

Frosty Cosmic Mario Race

Uma corrida com o Cosmic Mario o aguarda. O percurso é parecido com a da terceira estrela. O segredo é não pegar muita velocidade. Se chegar em 1º, mais uma estrela.



DUSTY DUNE GALAXY

Soaring On the Desert Winds

Pule sobre os redemoinhos para passar por cima da areia movediça. Voe de um ao outro até entrar no cano verde. Pule entre as plataformas giratórias e na ladeira final corra da pedra gigante. Use a estrela para chegar ao cano no teto. Use a estrela para ser lançado a uma torre. Utilize os redemoinhos para alçar o nível mais alto. Você chegará a uma parte em que é necessário usar o redemoinho para entrar em um cubículo. Use o wall jump nas paredes. A estrela o aguardará no alto.



Blasting Through The Sand

Chegue ao círculo central e Detone as cinco criaturas verdes com Spin até aparecer outra gigante vermelha. Pule e use o Spin na cabeça da criatura para aparecer a Launch Star e ignore a Hungry Luma por ora. Vá até a um planetóide em forma de anel. Você será lançado para um pequeno planeta. Siga pela areia até alçar um outro planeta no qual você deve coletar cinco Star Chips. Use as estrelas azuis para alçar o novo planetóide até chegar ao cano. Use o cano laranja para chegar a um planeta em forma de disco. Caminhe até um botão azul. Dê uma sentada para descer o nível das plataformas. Use o buraco para ir ao outro lado e pegar a estrela.



Sunbaked Sand Castle

Use a sentada em um botão laranja para surgir uma série de blocos e plataformas. Use a estrela para alçar nova área. Pegue o casco da tartaruga e use o botão azul para começar a subir a torre. Seu objetivo é recolher as cinco Star Chips enquanto ela sobe. O segredo em algumas é a do wall jump, um buraco no qual vários Dry Bones estão na frente e a do baú,no qual você pegou o casco para abri-lo. A última Star Chips está no topo da torre. Você será lançado para um pequeno planetóde esférico. Chute os côcos verdes em cima da planta espinhosa para a estrela aparecer. Você verá duas estrelas lançadoras. Use-as para chegar a uma área com uma torre. Desça até o nível mais baixo do cenário e procure um cano para entrar na torre,de ponta cabeça. Corra para não ser esmagado pela areia nas paredes. No momento certo pule para cada vez mais alçar o nível mais baixo e use o spin para quebrar as caixas no caminho. No topo a estrela o aguarda.



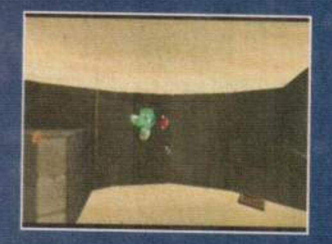
Sand Blast Speed Run

Você deve completar a missão "Blasting Though the Sand" em 4:30. O segredo é pegar as Star Chips de primeira, pois é a parte mais difícil da missão. Tome cuidado no disco final ao descer as estruturas para não cair na areia movediça. Em tempo a estrela será sua.



Treasure of The Pyramid

Lembra da Hungry Luma na 2ª missão que ignoramos? Volte até ela com 20 Star Bits que você recolheu no caminho do cenário. Alimente-a ela criar um novo planetóide. Voe até estrela. Ao chegar na pirâmide, entre pelo cano. Dentro dela você deve resgatar as cinco Silver Stars que vão compor a estrela. O segredo é alternar os caminhos e observar os movéis verdes e vermelhos na parede da pirâmide. Uma delas está dentro de um cristal. Após conseguir as cinco, a estrela verde se formará.



Bullet Bill On your Back

Entre na missão "Sunbaked Sand Castle" e cruze os planetóides até chegar ao um planeta com formas cônicas. Espere a areia abaixar. Pegue todas as notas musicais para uma nova estrela surgir. Use-a para ser lançado ao planeta dos Bullets Bills no deserto. A estrela estará dentro de uma jaula. O seu objetivo é fazer com que um dos Bullets Bills o siga para quebrá-la. A jaula só aparece quando você dá uma sentada no botão laranja. Espere um te seguir. Corra para o botão, dê uma sentada até as jaulas subirem. Corra para a jaula da estrela para que o bichano exploda e então libere a estrela para você.



HONEYCLIMB GALAXY

Suba até chegar em uma parte com pedras. Ao chegar num nível com Mandibugs, pule e alce vôo para outro local. Na área final você deverá pular sincronizado com as colméias de mel. A estrela estará no fim.



Bowser's Dark Matter Reactor

Siga pelas plataformas até chegar à parte rosa da gravidade. Quando a gravidade estiver para cima, fique embaixo de uma parte da plataforma. Quando estiver para o lado direito, fique no lado esquerdo. Pegue o cogumelo vermelho e enfrente Bowser.

Chefe: Bowser

A luta será semelhante à anterior, porém a diferença é que ele lançará mais raios elétricos. Pule deles e espe-

re pela sentada. Nas partes azuis, seu rabo queimará e então use o spin duas vezes. Repita mais duas vezes para derrotá-lo e pegar mais uma Grand Star.



Voltando ao observatório, abasteça a Hungry Luma ao lado do Bedroom com 600 Star Bits para formar mais uma galáxia.



BIGMOUTH GALAXY

Você deverá encontrar o casco dourado para abrir o baú. Mergulhe na água até chegar a uma área cheia de corais. Nade para pegar cinco Star Chips e formar a estrela. Use-a para seguir para o topo da tela e pegue o casco dourado. Agarrando-se nele, volte até o início da fase, jogue o casco dourado no baú e pegue a estrela.



No observatório, siga para o caminho que se abriu com a Grand Star e entre na Engine Room. Selecione Gold Leaf Galaxy.



GOLD LEAF GALAXY

Searching for Blue Star Chips

A primeira está à frente de sua posição inicial. Use o wall jump para subir a parede. A segunda está no meio dos três troncos. Volte e use o trapézio para alcançar uma pequena estrela. Use-a e você chegará a uma fonte. Dê a cambalhota para alcançá-la. A quarta esta atrás da cachoeira. Use o spin para encontrá-la. A última está acima de um botão. Dê a sentada para pegá-la e siga para o próximo planeta, no qual você deve pegar o coelho. Pise botão para abaixar a plataforma. Corra e pegue a estrela.



Cataquack To The Skies

Ao voltar ao planeta principal, siga pela esquerda até avistar uma cera e um cataquack dentro. Pule para alcançar a estrela lá em cima. Pegue o Bee Mario e voe em direção a mais dois Cataquacks. Para jogá-los acima e use a abelha para voar alto. Use mais uma vez a criatura e dê uma sentada no botão vermelho. Siga até a estrela. Seu objetivo é fazer com que o Cataquack te siga até o símbolo pelo planeta em forma de cubo. Pule para chegar a um novo planetóide. Faça mais uma vez um deles te seguir e no final pule para alcançar a estrela e chegar a uma nova área. Pegue a roupa de abelha e então faça o Cataquack te jogar perto de uma estrutura parecida com um funil. Voe como abelha para chegar à estrela.



When It Rains, It Pours

Pegue a roupa de abelha e procure pela caverna. Pise nas nuvens em forma de abelha. Pule nas flores roxas até usar o trapézio para chegar a mais uma nuvem. Prossiga até chegar a uma estrutura de madeira. Chegue até a um botão de mola e dê uma sentada para voar e usar o trapézio. Alce vôo como Bee Mario até uma estrutura cinza. Você deverá subir até chegar ao chefe.

Chefe: Bubble Cannon

Vá até a cabeça do chefe. Dê uma sentada. Volte ao início e dê uma sentada no botão laranja para aparecer novas plataformas. Ao chegar em cima da sua cabine, dê uma sentada para danificá-lo. Repita até derrotá-lo.



The Bell on The Big Tree

Volte à missão "Cataquak to the Skies" e use os bichos para alçar uma grande árvore. Circule a árvore até ver um projetor de bolhas. Entre em uma. Use o cursor para assoprar, e encoste no sino. Isso fará aparecer um amontoado de Star Bits ao redor das árvores. Após pegar todas, a estrela aparece.



Cosmic Mario Forest Race

Hora de mais uma corrida com o Cosmic Mario. Segure o Z e o A. Quando der a largada, solte para ter vantagem. Siga para a direita e pule pelos cubos. Nas estruturas de madeira há um local que ele utiliza para cortar caminho. Use o long jump nesse espaço e siga até a estrela.



SEA SLIDE GALAXY

Going After Guppy

Siga para onde Guppy está. Ele desafiará você a passar por seus anéis. Aceite o desafio. Quando ele começar a lançar os anéis, passe através deles. Após o oitavo aparecerá um casco vermelho. Pegue para ir mais rápido. No final, fale com Guppy e ele te dará a estrela.









Faster Than a Speedding Penguin

Fale com o pingüim roxo para iniciar a corrida. Pegue o casco vermelho e use os anéis ao para ganhar velocidade. Se vencer, mais uma estrela.



The Silver Stars Of Sea Slide

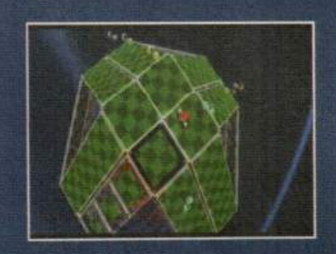
Seu objetivo nesta missão é pegar as cinco estrelas prateadas para formar a Power Star na fase. Vamos por partes:

1 - Depois da ilha inicial, pegue a roupa de abelha e voe até a flor. Ao ganhar velocidade, voe em direção às nuvens e pegue-a em cima dela.
2 - Perto do farol, há uma Hungry Luma e um canhão. Use-o para voar até a nave de Toad no espaço. Ao chegar, use as estrelas azuis e pegue a segunda estrela.
3 - Siga para o farol. Pegue o casco vermelho da tartaruga na ponte de madeira. Siga para trás do farol para achar um baú. Use o casco vermelho para abri-lo e pegar mais uma estrela.
4 - Volte para o início da fase, mas antes pegue a Bee Suit e voe até a árvore gigante. Suba as plataformas. Ao dar a volta, a estrela estará no topo.
5 - Perto da árvore gigante há uma válvula verde. Use o spin para abrir um caminho para o centro da galáxia. Siga pelo caminho de água e suba até o topo da estrutura oval. Pegue a quinta estrela e volte ao início para pegar a Power Star.



Hurry, He's Hungry

Volte na missão anterior e siga para a Hungry Luma. Abasteça-a com 40 Star Bits. Ela se transformará em um novo planeta. Agora entre no canhão e mire no novo planeta. A tarefa é pegar as notas musicas. Corra pelos dois corredores centrais e depois os laterais. O buraco negro some e a estrela é sua.



UnderWater Cosmic Mario Race

Comece com um pulo longo na água e nade até o casco vermelho e os anéis para ganhar velocidade. Quando chegar perto do farol, suba as escadas. Chegando em primeiro, a estrela é sua.



TOY TIME GALAXY

Caminhe até o trem e espere a estrela. Use-a para ser lançado até o próximo planeta. Siga pelo caminho rosa. Prossiga até chegar a uma área na qual você deve usar o Spin para tirar os parafusos no piso azul. Logo abaixo há uma válvula que está em cima de uma estrutura cinza. Isso fará aparecer uma Launch Star. Siga e pegue a moeda gigante para aparecer a mola. Aperte e segure o A para um salto maior. Siga para os níveis mais altos. Subindo as plataformas você chegará a um prato. Use o spring e a sentada no alto para entrar dentro da garrafa. Use a estrela para chegar ao próximo planeta. Você deve usar o piso verde para que a gravidade ajude a subir até o cano. Entre para sair do outro braço do robozão e siga pelo caminho verde até o parafuso. Tire-o com o spin e use a estrela que surgiu até chegar ao topo do robozão. Você verá um amontoado de pedras. Pule e use a sentada no alto. A estrela surgirá.



Mario Meets Mario

Siga para o trem e use a estrela do lado esquerdo. O seu objetivo é formar a estrela com cinco Star Chips. A primeira está acima de um robô. A segunda está no cubo verde, o qual você tem acesso por um trampolim. A terceira é no mesmo local, só que no cristal. A quarta está na estrutura cinza em cima de um parafuso azul. Após pegá-la, dê o spin para abaixar o parafuso gigante e siga para a nova área aberta. Pegue mais uma Star Chip. Por ora, ignore a Hungry Luma nesse planeta e siga para a estrela. Mario será lançado a uma ilha no formato de um Mario pixelado. Seu objetivo é pegar as cinco Silver Stars. Use o pulo longo e na esquerda e direita pegue duas estrelas. À direita está mais uma Silver Star e do lado esquerdo mais duas, formando assim a estrela no início.



Bouncing Down Cake Lane

Vá pelo lado direito do trem e use a estrela para chegar a um planetóide de guloseimas. Pegue a mola para pular até o topo. Vá até o bolo de laranja. Alcance a estrela, suba pelo cone e pule pelos mastros até chegar na parte dos pirulitos. Siga até a





plataforma de gelo vá ao topo. Entre no cano e mire a estrela para chegar ao planeta seguinte. Apague as velas do bolo com pulo e spin. Nova luta.



Chefe: Cannon

Siga para a plataforma central e vire à direita para pegar a mola. Pule em cima de sua cabine e quando estiver no alto, dê uma sentada. Três vezes o mesmo ataque e a estrela surge.

The Flipswitch Chain

Entre na missão "Mario Meets Mario" e siga até o planeta onde a Hungry Luma pede 50 Star Bits. Alimente-a e siga para o novo planeta. Seu objetivo é pisar nos pisos azuis e deixá-los amarelos. Após apertar os botões, a estrela aparece.



Fast Foes Of Toy Time

Esse cometa deixa os aparelhos mais rápidos. Quando a pedra der a volta, pise nos botões e espere a parte sem concreto o atingir. Na parte com a plataforma de espinhos, você deve pular rápido então esperar o momento certo de correr. Apertando todas, mais uma estrela.

BONEFIN GALAXY

Ao desembarcar na nave de Toad, pegue os Star Bits e use a estrela para mergulhar no novo planeta. Vá em direção ao peixe esquelético. Chacoalhe o Wiimote para chegar a ele. Pegue o casco para atacá-lo. A estrela aparece no oceano.



Bowser Jr. Lava Reactor

Chame a atenção de um Bullet Bill para quebrar a jaula que contém a estrela e lançá-lo a um nicho de plataformas verdes. Você deverá ser rápido. Siga até chegar no chefe.

Chefe: King Kaliente

Sua missão é rebater a esfera verde. Se ele rebater, force-o a fazer o mesmo até acertá-lo. Fuja de suas estrelas azuis e dos ataques de fogo. Quando ele lançar o côco, prepare-se para atacar. Faça até mais uma Grand Star ser sua.





Siga para o observatório e ao lado da Engine Room, onde uma Hungry Luma pede 1000 Star Bits para formar uma nova galáxia.



SAND SPIRAL GALAXY

Ao chegar em um local onde é possível escolher as roupas, selecione a de fantasma. Voe e não passe pelos feixes de luzes. No final, uma estrela o lançará até uma plataforma espiral. Chegue a uma plataforma mais perto do círculo branco. Pegue a estrela.



Após derrotar Bowser Jr. dois novos caminhos se abrirão: Gate e Galaxy. Siga para uma missão na Gate Galaxy.

Purple Coins

Fale com a Luma vermelha e ela lhe dará um presente: a Red Star, que permite voar ao pular e chacoalhar o Wiimote. Pegue as moedas roxas do céu. Desça e circunde o palácio, onde há mais a serem coletadas. Pegando as 100 moedas, a estrela é sua.



Saia do Gate e uma Hungry Luma aparecerá. Alimente-a com 1200 Star Bits para entrar em uma nova galáxia.

BOO'S BONEYARD GALAXY

Você chegará em cima de uma cabeça enorme de caveira. Entre pelo cano laranja e dê o spin para pegar a Boo Suit no cristal. Spooky lhe desafiará para uma nova corrida. Se você chegar em primeiro a estrela será sua.

Dirija-se ao topo do observatório para entrar em Garden. Escolha Deep Dark Galaxy.



DEEP DARK GALAXY

The Underground Ghost Ship

Siga para o canhão. Atire na estrela Rainbow no caminho do planeta. Retorne ao canhão e mire no planeta atrás do coqueiro. No planeta, dê um spin no parafuso para pegar a Fire Flower. Use a estrela para descer. Com bolas de fogo, acenda as tochas para abrir a passagem. Siga pela caverna e mergulhe. Desça até o fundo, onde uma flecha de Star Bits mostrará o caminho. Acione a alavanca com um spin. Volte à superfície. Chegue ao navio fantasma e enfrente o chefe.

Chefe: Kamella

Quando notar uma energia verde na vara, prepare-se para dar o spin na energia e pegar o casco. Atire na bruxa. Depois ela subirá para a parte de cima do barco. Suba pelo mastro do lado direito, detone os magikoopas com o spin. Repita o esquema e pegue a estrela.







Bubble Blastoff

Escape das bolhas e com o pulo triplo, vá até a cabine. Dê três sentadas para tirá-lo daí. Aponte para o planeta marrom com a Rainbow Star. Pegue a Fire Flower e repita o esquema de voltar ao chão e acender as duas tochas para prosseguir. Pegue a Ice Flower. Pule nas plataformas que jorram água, siga até chegar no mastro, pule nas plataformas flutuantes até chegar nas estrelas lançadoras. Salte nelas e chacoalhe o Wiimote para ir mais alto. Suba pelo mastro e use a bolha para ir ao planeta. Circule o planetóide e procure mais um projetor de bolhas para ser lançado ao último planeta. Seu objetivo será dar sentadas quando a melancia estiver abaixo de você. Após três investidas o planeta se abrirá para revelar a estrela.



Guppy And The Underground Lake

Siga pelo local das missões anteriores, onde a grade ficava fechada. Mergulhe e fale com Guppy. Mais uma vez ele o desafiará para passar pelos oito anéis. Pegue o casco verde no caminho para ir mais rápido.



Boo in a Box

Selecione a primeira missão e faça o mesmo esquema. Mergulhe até o fundo do lago e pegue um casco verde. Jogue-o em um pedaço de navio para aparecer uma estrela. Siga para chegar a uma caixa com um Boo. Use as flechas para orientar a gravidade até chegar na parede azul. Detone o cristal que rompe o feixe de luz. Atraia o Boo e pegue a estrela.



Daredevil Run to the Ghost Ship

Cuidado com os ataques dos Magikoopas. Derrote os dois para depois atacar Kamella.



DREADNOUGHT GALAXY

Infiltrating the Dreadnought

Suba até chegar a um robô vermelho com a Launch Star. Pule e use a estrela. Derrote os três inimigos com spins e pulos e o cano será liberado. Entre e quando chegar a uma área amarela, use o wall jump para alçar a estrela e ser lançado a um novo satélite. No cubo verde, guie o Bullet Bill até a válvula para subir o nível da água. Use a estrela para ser lançado para cima. No fim do caminho a estrela lhe aguarda.



Dreadnought Colossal Cannons

Siga em direção às plataformas verdes. Quando chegar numa tipo parafuso, pise nela para o lado esquerdo. Corra na direção do encaixe. Pise nos quadriláteros azuis para torná-los amarelos. Passe por mais duas plataformas de parafusos gigantes, pule na estrela e você será lançado a uma enorme fortaleza de canos. Na hora em que a plataforma virar, use a gravidade a seu favor. No final, pule no robô roxo e pegue a estrela.



Revenge of The Topman Tribe

Siga para debaixo do planetóide e pule na estrela. Siga para outro planetóide ao redor do cubo metálico. Com a ajuda do robô verde, pule e alcance as Star Chips para formar as estrelas azuis e chegar a estrela e ser lançado em um tipo de canhão. Pegue o cogumelo vermelho e siga pelas estrelas azuis. No final há uma estrela que o lançará a uma plataforma. Use o long jump e prepare-se para lutar.



Chefe: Topmaniac

Suba as plataformas até chegar ao campo de batalha. Pule e quando estiver atordoado, use o spin em direção ao circuito vermelho, que agora é móvel. Três vezes bastam.

Dreadnought Ammo Depot

Selecione a missão anterior e, em vez de usar a estrela no planetóide, use o cano verde para chegar a uma área que necessita ser limpada com bombas. O segredo é lançar as bombas nos pontos amarelos no chão, exceto a do centro, que destruirá cinco lixos se você jogar no meio das duas luzes amarelas de uma só vez. Em menos de 30 segundos a estrela é sua.



Topman Tribe Speed Run

Você deve completar a missão em seis minutos. Derrote Topmaniac e a estrela será sua.



MELTY MOLTEN GALAXY

Sinking Lava Spire

Na hora de pular para a outra plataforma, use o long jump. Dê uma sentada no botão para descer a plataforma. Use o wall jump até alçar duas estrelas: uma na beira do precipício e a outra perto do vulcão. Pegue as Star Bits no caminho. Ao chegar nos planetóides, use as estrelas azuis para continuar. No fim, use a estrela. Ao redor do planetóide, detone os inimigos de fogo, recolha as Star Chips para formar a estrela. Você estará no início da montanha central. Pule as plataformas para chegar ao topo da montanha. Use o wall jump e dê sentadas nos botões cinzas. Suba até chegar à estrela que está presa no cristal. Dê o spin para liberá-la.



Through The Meteor Storm

Você notará um par de lareiras no fim da estrutura. Faça com que as criaturas de fogo o sigam e as acendam. Use a estrela para chegar ao planetóide. Dê a volta para não ser esmagado e siga até a estrela. Recolha as cinco Star Chips para formar uma nova estrela. Você chegará a um planeta em forma de U. A estrela que o lançará para a próxima área está dentro de uma jaula. Atraia um Bullet Bill para quebrar a jaula até chegar à última área. Caminhe pelo meio para chegar ao final sem problemas.



Fiery Dino Piranha

Siga pelo lado direito e pule pela plataforma verde. Pule nos pequenos blocos até chegar ao outro lado e entrar pelo cano. Use a estrela e você chegará a um novo conglomerado de planetóides. Pule para a próxima. Use as plataformas conforme ela gira para conseguir pegar as cinco Star Chips e formar a nova estrela. Use-a e quando chegar em outra. Chacoalhe o Wiimote em outras no caminho para não cair na lava. Quando chegar na última, voce sera lançado ate o chefe.

Chefe: Fiery Dino Piranha

A criatura agora solta fogo e a sua cauda fica invulnerável em alguns momentos. Dê a volta no sentido anti-horário e, quando o rabo estiver vulnerável, dê o spin para danificá-lo. Após o segundo ataque ela começará a soltar fogo e correr mais rápido. Espere pela oportunidade de acertá-la e enfim derrotá-la.



Burning Tide

Selecione a primeira missão da fase, "Sinking Lava Spire". Siga até o conjunto de esferas no qual se utiliza as estrelas azuis. Abasteça a Hungry Luma com 80 Star Bits para ela formar um novo planeta. Capture as Silver Stars espalhadas pelo planetóide para ter a Grand Star.



Lava Spire Daredevil Run

O objetivo é pegar a primeira estrela do estágio com apenas uma parte da vida. Vá com calma depois da parte do vulcão com estrelas azuis. Quando chegar a montanha espiral, caminhe rápido. Após muitas vidas perdidas, a estrela será sua.



MATTER SPLATTER GALAXY

Atente os pingos azuis, pois eles formam as plataformas. Caminhe conforme a plataforma é construída e entre no cano. Use o wall jump sempre que as paredes estiverem prontas até o cano e de novo na parte externa. Use agora o Spring Mario para subir conforme as plataformas são criadas. Você chegará ao último ponto da galáxia, no qual o caminho é criado aos poucos. Use o lado esquerdo, pois nele não há grandes obstáculos. Ignore o Magikoopa e pule para a estrela.

No observatório ao lado do Jardim, está uma Hungry Luma pedindo 1600 Star Bits. Alimente-a para surgir uma nova galáxia.



SNOW CAP GALAXY

Dê a volta e pegue o casco verde. Atire no baú para utilizar a estrela. Ao pousar no outro planetóide, os coelhos vão desafiá-lo. Você tem 150 segundos para capturá-los. Use o cursor para limpar a nave e pise nos pisos azuis. Uma comporta abrirá com a Fire Flower. Pegue-a e siga em direção ao boneco de neve. Jogue as bolas de fogo para achar o primeiro coelho. Procure o outro para ele desvendar um casco verde. Vá até o baú em uma das extremidades do planeta e ache o segundo coelho. O terceiro estará escondido em um dos buracos de neve. Após capturar os três, a estrela é sua.

No observatório, vá para onde estão três lumas verdes. Você agora será lançado a um planetóide que dá acesso a mais três galáxias com mais três estrelas. Vamos a elas e suas respectivas galáxias:









BUBBLE BLAST GALAXY

Seu objetivo é reunir cinco Star Chips para formar a estrela e ser lançado à outra plataforma. Vamos a elas:

1 - Cano superior: assopre a bolha com o cursor e fique atento aos circuitos verdes no caminho. No fim, use a estrela para voltar.
2 - Cano superior esquerdo: assopre do lado correto até as plataformas se abrirem para poder passar.
3 - Cano inferior esquerdo: nesse caminho, você deve seguir as moedas. Quando houver inimigos nos dois extremos das telas, mantenha a bolha no meio do caminho até a peça.
4 - Cano Inferior direito: observe bem os movimentos até chegar a outra estrela.
5 - Cano superior direito: chegue na peça. Use a estrela pra retornar.

Use a estrela para chegar na segunda parte da fase. Você terá que guiar a bolha. No fim do caminho a estrela o espera.



LOOPDESWOOP GALAXY

Nessa corrida mantenha a velocidade nas retas. Após completar o trajeto o técnico lhe dá a estrela.



ROLLING GIAZMO GALAXY

Você deve caminhar em cima da esfera. Logo no começo, vire devagar o Wiimote para a esquerda e siga adiante. Quando a pedra impedir seu caminho, use o pulo para quebrá-la. Na parte final com uma plataforma rotatória, escape dos Bombs Ombs e pegue a estrela.



Ao voltar ao observatório fale com Rosalina e diga que você quer enfrentar Bowser no centro do Universo. É hora da batalha final.

BOWSER GALAXY REACTOR

The Fate of the universe

Fique atento às iluminações nas paredes. Elas mudarão a gravidade. Caminhe até chegar à área de lava. Na parte de gelo, patine com cuidado. No deserto, desvie do fogo. Agora as plataformas serão criadas pouco a pouco. Espere até que se formem para poder executar o wall jump. Mais à frente preste atenção nas flechas que mudam a gravidade. Depois você chegará à ultima área. Quando avistar um cano gigantesco, espere o Bullet Bill maior ser lançado. Pule as plataformas verdes e use a estrela. Bowser Jr. o atacará. Vire à direita, pegue o cogumelo e prepare-se para a batalha final.

Chefe: Bowser 1º planetóide

O segredo da batalha é esperar Bowser entrar em uma pedra. Esperar rolar para cima de você. Quando ele pisar no chão, pule das esferas elétricas. Quando eles rolar, dê um spin em seu rosto para atordoá-lo. Bowser rolará planeta abaixo. Dê mais dois spins para enfim causar dano. Depois de algumas ofensivas, o planeta muda.

Chefe: Bowser 2º planetóide

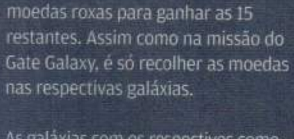
Bowser começara a soltar fogo pela boca. Quando ele rolar como casco pra cima de você, desvie com o pulo longo. Quando ele estiver normal e você perto de uma das plantas espinhosas, dê o spin nelas para acertar Bowser e então atordoá-lo. Mais uma vez ele começará a rolar. Ataque-o com spin. Mais dois ataques certos e os dois vão para o reator.

Chefe Final: Bowser Reactor

Espere ele dar pisões para soltar as bolas de fogo. Quando começar a dar a sentada, atraia para que ele caia nas esferas azuis e queimar a cauda. Dê a volta no sentido anti-horário e ataque com o spin no rabo incandescente. Dê mais spins até danificá-lo. Aproveite o fato de o reator ser transparente para avistar Bowser. Com mais dois ataques,ele vai pro espaço.



Bowser cai ladeira abaixo, deixando a última Grand Star em seu caminho. Mario a pega e voa junto com a Princesa pelo espaço. Inconformado, Bowser lamenta por mais um de seus planos fracassarem. Um terremoto começa e Luma se despede de Mario. Começam a nascer novas estrelas que vão virar galáxias. Curta os créditos e o belíssimo final do jogo.
Até esse momento, você deverá estar com 105 estrelas. Faltam 15 para completar as 120. Após derrotar Bowser, um novo cometa surge em diversas galáxias: o Purple Comet, que exige que você pegue 100 moedas roxas para ganhar as 15 restantes. Assim como na missão do Gate Galaxy, é só recolher as moedas nas respectivas galáxias.



As galáxias com os respectivos cometas roxos são:

Good Egg Galaxy
Honey Hive Galaxy
Space Junk Galaxy - por tempo
Battlerock Galaxy
Beach Bow Galaxy
Ghostly Galaxy - por tempo
Gusty Gardem Galaxy - por tempo
Freeze flame Galaxy
Dusty Dune Galaxy
Gold Leaf Galaxy - por tempo
Sea Slide Galaxy
Toy Time Galaxy - por tempo
Deep Dark Galaxy
Dreadnought Galaxy
Melty Molten Galaxy

Após conseguir as 120 estrelas, lute novamente com Bowser. Depois de derrotá-lo, você verá o final secreto e poderá jogar com Luigi! O jogo não só fica mais difícil, pois ele desliza bem mais que Mario, como dá outra dinâmica. E o que acontece se você completar o jogo com 120 estrelas? Aí é hora de sair e olhar para as estrelas cadentes no céu. NW



DEZEMBRO DE 2007











Nosso critério de avaliação



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

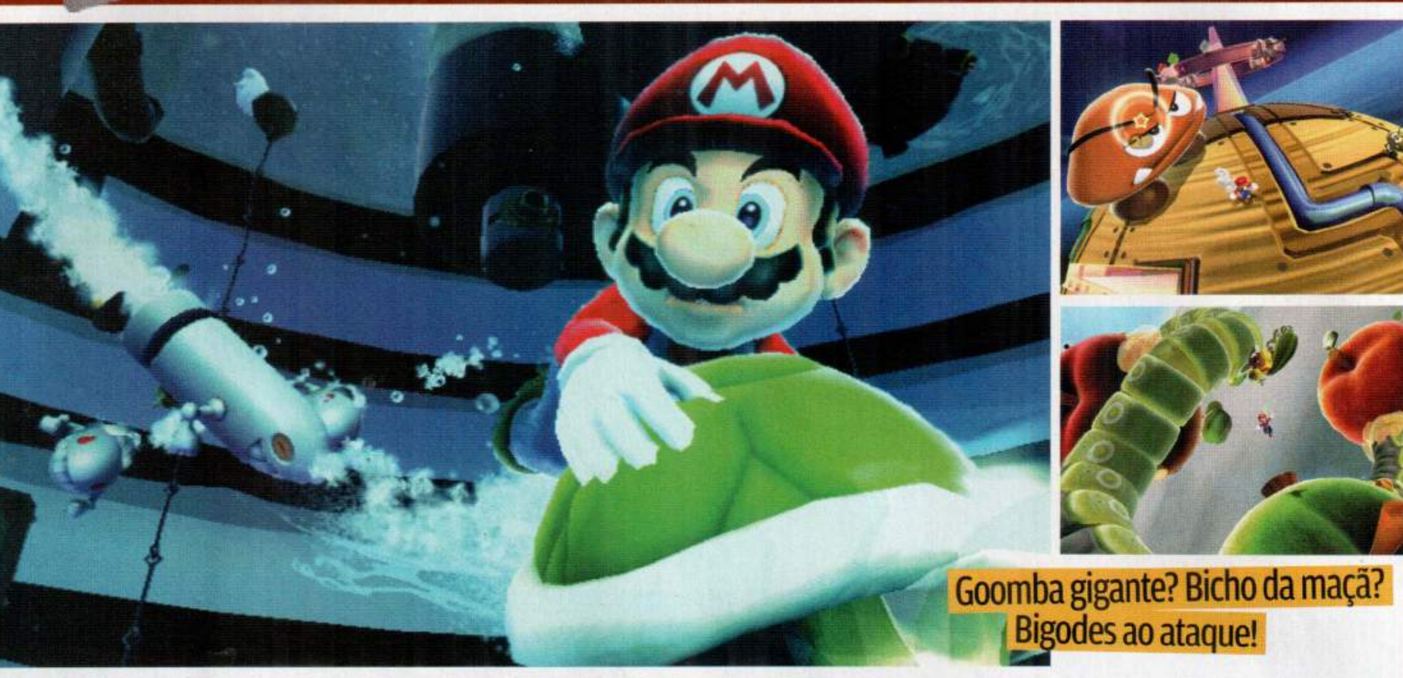
• REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!


Jogos lançados nos EUA e distribuídos oficialmente no Brasil.

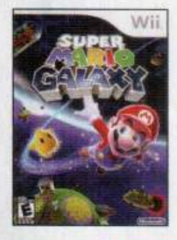
O PRECURSOR GALÁCTICO

Super Mario Galaxy não existiria se antes viesse Super Mario 64, disponível tanto no Virtual Console do Wii quanto no DS. Foi esse jogo revolucionário que deu origem a todos os games de aventura 3D.



Goomba gigante? Bicho da maçã? Bigodes ao ataque!

O ENCANADOR UNIVERSAL





Gráficos: 10
Som: 10
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 10
Nota: 10

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Aventura
Número de jogadores: 1 a 2



SUPER MARIO GALAXY

"Jogadores casuais podem pegar as 60 estrelas sem muitas dificuldades e os hardcore se sentirão mais desafiados em coletar todas as 120 – perceba de novo a abrangência – para conquistar um merecido prêmio. E depois você vai querer jogar tudo mais uma vez."

"Uma aventura 3D do Mario não era lançada há muito tempo e pedi a ele [Shigeru Miyamoto] que fizesse um game que pudesse representar o Wii". Super Mario Galaxy é justamente o que o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, queria: um jogo com a cara do Wii. O nome não poderia ser mais apropriado: Galaxy. Galáxia lembra universo, universal, que abrange todas as coisas. Ou seja, SMG faz por merecer a proposta do videogame branco da Nintendo em atrair jogadores, ex-jogadores e não-jogadores. É acessível para qualquer um.

Isso fica notório na jogabilidade com a curva de aprendizado praticamente nula. É pegar o Wii Remote e o Nunchuk e jogar. Os comandos são baseados em Super Mario 64, que eram e sempre foram perfeitos. Agora há um cursor em formato de estrela, que serve para disparar os pequenos fragmentos Star Bits nos inimigos com o Wii Remote – balançando o controller você também ataca com o pulo giratório. No Co-Star Mode dá até para um segundo indivíduo atirar, seja ele gamer ou não, enquanto outro guia Mario. Herança de Super Mario Bros. 3, o encanador pode vestir roupas diferentes, como abelha e fantasma, que concedem diferentes habilidades, tal qual o vôo, só que elas são usadas por tempo limitado ou em situações específicas das fases. Por vezes a câmera é traiçoeira, mas ela atrapalha em raras oportunidades.

Além da jogabilidade, a estrutura de jogo é baseada em SM64: é necessário passar por reiteradas vezes na mesma galáxia, que representam cada fase, em busca das famigeradas estrelas – e para cada procura há uma novidade. Jogadores casuais podem pegar as 60 sem muitas dificuldades e os hardcore se sentirão mais desafiados em coletar todas as 120 – perceba de novo a abrangência – para conquistar um merecido prêmio. E depois você vai querer jogar tudo mais uma vez.

Os estágios esféricos representam a grande novidade: Mario consegue andar em globos e viajar entre os planetóides, nem que ele apareça de cabeça para baixo. Além desses pequenos mundos, SMG reserva níveis convencionais no estilo de SM64 e Sunshine, com a adição de nostálgicas passagens 2D à New Super Mario Bros., em que as forças gravitacionais se alternam entre os pontos cardeais.

Diversidade é a palavra de ordem: as temáticas das galáxias são bastante variadas, dos desertos aos vulcões, das praias às cavernas. Em cada fase você verá como o Wii tem a capacidade de exibir belos gráficos com cenários apresentando tons de cores fortes e vibrantes como raras vezes se viu na breve vida do console – isso a 60 quadros por segundo. Ao prestar atenção no fundo do cenário, poderá observar as galáxias que havia passado em um plano borrado para simular a imensa distância que separa os locais.

Se você ficou chateado que The Legend of Zelda: Twilight Princess não trazia músicas orquestradas durante a aventura, saiba que o mesmo não aconteceu em SMG. Em uma iniciativa inédita na série, 28 faixas foram gravadas por um conjunto sinfônico, a Mario Galaxy Orchestra, conferindo um ar grandioso às viagens espaciais. Desta vez, Koji Kondo, genial compositor da série assinou apenas quatro novas – o restante das inéditas ficou a cargo de Mahito Yokota –, sendo que há muitas melodias dos jogos anteriores, principalmente de Mario 3.

São raros os jogos que atraem jogadores casuais e hardcore na mesma proporção. Além de cumprir esse feito, SMG reinventa as aventuras 3D com a implementação das superfícies esféricas. Miyamoto-san, você conseguiu (de novo): Super Mario Galaxy será para sempre o Mario do Wii.

— Alexei Barros

NINTENDO FLASH GAME NEWS A THQ lançou o jogo "Você é mais esperto que um aluno da quinta série" na Europa. Será que o Silvio Santos



BATALHAS PELA REDE

Battalion Wars II marca a estréia de disputas online nos jogos de guerra e estratégia da Nintendo. Ano que vem ganhará a companhia de Advance Wars: Days of Ruin, que levará os combates pela Internet ao Nintendo DS - incluindo chat com voz e download de mapas inéditos.



No Wii, Battalion Wars ficou ainda melhor: aponte e atire!

A SEGUNDA GUERRA DA NINTENDO CONQUISTA O MUNDO





Gráficos: 8,0
Som: 7,5
Jogabilidade: 7,5
Diversão: 8,0
Replay: 8,5
Nota: 8,0

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Kuju
Gênero: Ação / Estratégia
Número de jogadores: 1 a 2



BATTALION WARS 2

Os jogos de estratégia da Intelligent Systems datam desde o fim da década de 80, quando saiu Famicom Wars no Japão. De lá pra cá, a série gerou filhotes, já crescidinhos hoje, caso de Fire Emblem, Advance Wars e Battalion Wars. Este último, produzido pela softhouse britânica Kuju, difere dos irmãos, sendo um jogo de ação e estratégia 3D em tempo real, ao passo que os outros são todos bidimensionais em combates por turno. Battalion Wars estreou no GameCube em 2005, conquistando apreço dos fãs. Todavia, apesar de controles afiados, gráficos belos e bom-humor, o jogo transparecia potencial desperdiçado. Poucas missões, ausência de controles de unidades navais e, principalmente, falta de um multiplayer. Não tardou para que a Big N corrigisse este erro numa seqüência para Wii, com a sugestiva sigla BWii.

A história inicia centenas de anos atrás, expondo o desfecho do confronto entre o Solar Empire e a maligna Iron Legion. O embate tem fim por conta de uma arma de alto poder de destruição que é escondida para evitar mais desastres. De volta para o presente, este segredo retorna, servindo como estopim para um novo conflito que envolve as nações já citadas e também as outras três do primeiro BW - Western Frontier, Tundran Territories e Xylvania - e os estreantes de Anglo Isles.

O extenso modo campanha coloca o jogador no controle de todos estes exércitos, incluindo o flashback, que serve como tutorial.

Quem se alistou no jogo original, não sentirá tanta diferença na jogabilidade mesmo com a adição do Wii Remote. De fato, ele torna o controle das unidades mais ágil e intuitivo, visto que basta apenas apontar na tela para selecioná-las. Com o analógico do Nunchuk controla-se a unidade desejada. Balançar ele permite pular ou esquivar - o que não propicia lá muita precisão - e o D-Pad do Wiimote serve para dar ordens a unidades específicas. Continua presente também o sistema de mira automática que facilita imensamente a ação.

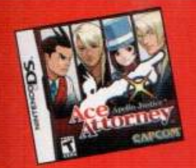
"As inovações nos controles acabam por reforçar ainda mais a premissa do game, que é proporcionar uma experiência de estratégia em tempo real com a perspectiva de quem está dentro do campo de batalha". Sentimento este que ganha ainda mais força com a adição de unidades das mais diversas.

Agora contamos com veículos marítimos, a exemplo de navios e fragatas. Foram-se os soldados de reconhecimento, entra em cena uma veloz máquina munida de metralhadora. Por fim, bases variadas que fornecem vantagens em batalha, tal qual a chegada de reforços.

Contudo, mesmo após finalizar o modo Campaign de um jogador (que abre galerias de artwork e unidades como extras), há muito o que se fazer em BWii. O game utiliza a Nintendo Wi-Fi Connection para guerras online em três modos distintos para até duas pessoas: Skirmish, que é um deathmatch básico; Assault, no qual um jogador tem de se invadir a base adversário e Co-op, em que os soldados virtuais unem forças para vencer o inimigo. Pena que o limite para jogadores seja mínimo já que a diversão é extrema e infindável, tudo apoiado por uma rede estável que dificilmente dá lags ou quedas de conexão. No campo gráfico, poucas melhorias (aliás, algo que está se tornando de praxe em novas versões de jogos de GC para Wii). O mais perceptível é um aumento na amplitude dos ambientes. Vale o mesmo para o departamento sonoro, o que não é ruim, pois significa que se mantém aqui as dublagens canastronas e bem-humoradas do BW original.

— Claudio Prandoni

SE ANIMA E LANÇA POR AQUI? >YASUHIRO WADA, CRIADOR DE HARVEST MOON, DISSE QUE QUER FAZER ALGO PARECIDO COM SPORE



MAR DE OBJEÇÕES

Trials and Tribulations pode até ser o último Ace Attorney com Phoenix Wright como protagonista, mas não sairemos dos tribunais tão cedo. No começo do ano que vem chega ao mercado ocidental Apollo Justice, o quarto game da série, e a produtora Minae Matsukawa já confirmou que o quinto capítulo já está em produção.



DE VOLTA AO TRIBUNAL DE JUSTIÇA

PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS

Do anonimato à fama em apenas três capítulos, o advogado de defesa chega à terceira incursão no DS – última como protagonista – para salvar o pescoço de mais clientes e resolver assuntos inacabados. Esse clima de desfecho que caracteriza Trials and Tribulations já é evidente no primeiro caso: um flashback que coloca o jogador no controle de Mia, tutora de Phoenix Wright, então uma jovem advogada que tem como missão inocentar o próprio Phoenix, que aqui ainda é um rapaz ingênuo.

O sistema de jogo não mudou nem um pixel: nas fases de investigação vasculhe os cenários para encontrar pistas e converse com pessoas para obter informações; na hora do julgamento utilize tudo o que você conseguiu para minar os argumentos da promotoria e revelar a contundente verdade. Personagens dos games passados aparecem aos montes, equilibrados em boa dose com figuras inéditas que ostentam tanta criatividade e bom-humor como os já conhecidos. Mesmo reutilizando os gráficos do Gyakuten Saiban 3 original de GBA (nome japonês do game). Duas reminiscências do antecessor, Justice for All: as Psyche-Locks, que indicam quando alguém está escondendo um segredo e a ausência de um caso exclusivo para DS, a exemplo do fantástico Rise from the Ashes, do primeiro Phoenix Wright adaptado para o pequeno console. Mas isso é o de menos.

Como não poderia deixar de ser, as histórias são intrigantes e prendem do início ao fim, como um bom livro. Um excelente desfecho para a trilogia Wright que pavimenta o caminho para as surpresas que virão em Apollo Justice: Ace Attorney, quarto game da série e o primeiro desenvolvido especificamente para o DS.

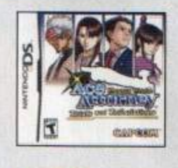
— CLAUDIO PRANDONI





Veja se não é o Senhor Barriga de bigodes na imagem acima...







GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,5
REPLAY: 5,0
NOTA: 8,5

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: CAPCOM
DESENVOLVIMENTO: CAPCOM
GÊNERO: ADVENTURE
NÚMERO DE JOGADORES: 1



SÉRIE ANTIGA, JOGO NOVO

MEGA MAN ZX ADVENT

Parece que foi ontem o dia em que a Capcom apresentou ao mundo o jogo de um robô azul cuja missão era destruir os planos do Dr. Willy. De lá para cá, muitas aventuras foram apresentadas, sempre com a qualidade esperada pelos fãs da série – tá, ok, a grande maioria pelo menos. Para fechar o ano em que Mega Man completa 20 anos (sim, Mega está mais velho), a produtora lança Mega Man ZX Advent.

A história é ambientada alguns anos após Mega Man ZX e mostra os protagonistas Ashe e Grey (cada um com enredo e características próprias) na luta contra os Mavericks e os novos Mega Man Zero Guardian. Cada um desses possui um Model (a armadura que lhes confere habilidades exclusivas) diferente – a dupla principal utiliza o Model A. Uma mudança interessante aqui – mas que pode fazer os mais saudosistas torcerem o nariz – é que ao derrotar um chefe, em vez de usar um de seus ataques, a dupla pode se transformar nele e usufruir de todos os movimentos graças ao sistema de Biometal, que permite copiar o DNA de cada um desses adversários, incluindo os Guardians. Além disso, Advent apresenta gráficos ricos em detalhes, algumas cenas no formato anime em momentos importantes da jornada, personagens com voz (recurso bem explorado em alguns jogos recentes para o portátil), suporte para partidas multiplayer e mudanças que o aproximam de Metroid (os estágios iniciais são interligados entre si e o save é feito ao utilizar cápsulas). O aniversário é da série, mas o presente é teu. Sendo assim, Mega Man ZX Advent torna-se indicado para os amantes de jogos de ação e indispensável para os fãs da série.

O protagonista se parece com o popular Zero, mas não é!









GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,0
NOTA: 8,0

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: CAPCOM
DESENVOLVIMENTO: INTI
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

"Advent é Mega Man no melhor estilo 2D. Quem acha que jogos desse tipo estão com os dias contados está muito enganado. E que venham outros".

>YAMAOKA, MEMBRO DA EQUIPE DE PRODUÇÃO DE SILENT HILL, DIZ QUE NÃO HÁ PLANOS PARA O LANÇAMENTO DE UM GAME DA



MARIO PARTY 3

Foi uma das melhores festas envolvendo a turma do bigodudo, e trouxe o modo Duel, em que você e seus adversários marcam as casas do tabuleiro que acabam servindo de armadilhas mais tarde. Os 70 minigames divertem ainda hoje no Nintendo 64, e esperamos que não demore muito para o jogo aparecer no Virtual Console.







PEGADINHA DO BOWSER! RÁ!!!



GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,0
NOTA: 7,5

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO / HUDSON
GÊNERO: PARTY / PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4



MARIO PARTY DS

Pela primeira vez temos um Mario Party para o DS, mas não há tantos motivos para comemoração, como se esperava. Sem lançamentos no mundo dos portáteis desde a versão para Gameboy Advance, a série, que vinha decaindo no gosto popular pela falta de novidades, não teve a salvação pela nova "casa", mas ao menos não foi do nível de alguns fiascos do passado - como no Advance ou no Wii. Uma das novidades é uma história. Sim, Mario Party com um enredo! No lugar das competições só por competir, como no passado, desta vez Mario e sua turma (num total de 8 personagens selecionáveis), foram pegos - para variar - em uma armadilha do vilão Bowser. Tudo começa quando Mario avista cristais caindo do céu, numa noite, e consegue pegar um. No dia seguinte, recebe, junto de seus amigos, convites de Bowser chamando-os para um jantar em seu castelo, à fim de pedir desculpas por todas que já aprontou. Chegando lá, o grandalhão os engana e os prende, e além de roubar o cristal de Mario, que revela ser um Star Crystal, ele utiliza magia para miniaturizar os heróis, para que não o importunem na caça aos cristais. A diminuta trupe, enxotada, não vê outra saída além de coletar todos cristais e vencer seu rival megalomaníaco, só que todos querem ser os heróis, ganhar todo o mérito, então começa mais uma série de competições. A idéia é interessante, ainda mais que a pequenez dos personagens adiciona oportunidades divertidas, com cenários divertidos e competições como surf de sabonete, por exemplo, mas diversos elementos desequilibrastes do passado continuam, mesmo de cara nova. Para começar, os rivais nos modos para um jogador são artificiais demais. Claro que é pedir um pouco demais a perfeição, mas em alguns casos os personagens chegam a ser simplesmente burros. Isso é pior ainda em alguns minigames com jogabilidades sofríveis, ou simplesmente chatos, mesmo com as possibilidades de controle exclusivas ao console. Temos pérolas, sim, mas alguns nem deveriam ter sido adicionados. A duração das partidas também é sofrível para o DS, tradicionalmente de partidas mais rápidas - quando o jogo se estende demais, não há bateria (ou paciência) que agüente os 10 turnos. Outro lado é Bowser, metendo sua cabeçorra nas partidas. É tradicional ter a intervenção do vilão nas partidas da série, mas se antes isso já desequilibrava terrivelmente um jogo, no DS é ainda mais grave.

Como boa parte dos jogadores não tem amigos com DS, há um grande foco no modo para um jogador, o que explica a existência da história. Assim, temos enredos diferentes para cada um dos oito, além da possibilidade de destravar novos jogos, prêmios e outros. Mesmo assim, a tradição do multiplayer não poderia ser abandonada, e como os desenvolvedores não querem ser linchadas pelos fãs mais fervorosos, temos o sistema de Download Play, onde quatro jogadores podem curtir uma partida com só um cartucho. É uma pena, mas não é desta vez que teremos Mario online, já que o game não conta com partidas Wi-Fi. Essa festa poderia ter sido muito mais divertida, mas se tiver uma turma grande para curtir, vale a pena tentar.

— RODRIGO ORTIZ

"A duração das partidas também é sofrível para o DS, tradicionalmente de partidas mais rápidas - quando o jogo se estende demais, não há bateria (ou paciência) que agüente os 10 turnos."

PARA WII. >JEFF GERSTMANN, EDITOR DO WEBSITE GAMESPOT, FOI DEMITIDO POR FAZER UM REVIEW "HONESTO" DE UM JOGO DA

É NESTA PARTE QUE VOCÊ VAI PARA UM LUGAR MELHOR.

Bem-vindo ao novo Reino dos Cogumelos.
Onde um cogumelo especial faz você ficar gigante.
Onde os canos de teleporte transportam você
para lugares melhores, e Mario e Luigi
podem se enfrentar
no modo multiplayer.
Este é o novo Super Mario.
Isso só acontece
no Nintendo DS.

NINTENDO DS
New SUPER MARIO BROS.

NINTENDO DS™



FANTASIA EM PROFUSÃO

FFIII é um ótimo remake em 3D do antigo jogo do Famicom. Já terminou? Se ainda não, acabe logo porque em breve chega também a releitura de FFIV.













O RETORNO A IVALICE





GRÁFICOS: 9,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 7,5
NOTA: 8,0

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: THINK & FEEL INC.
GÊNERO: RPG ESTRATÉGICO
NÚMERO DE JOGADORES: 1



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

O Nintendo DS vem se revelando mais do que um portátil abastecido apenas por spin-offs. É um console que recebe jogos originais e continuações das séries principais, a exemplo de Zelda: Phantom Hourglass. Melhor, é contemplado com seqüências que independem da origem dos antecessores, sendo a plataforma da Big N ou não. Esse é o caso de Final Fantasy XII: Revenant Wings, que prolonga a aventura de Vaan de FFXII do PlayStation 2. RW é parte do projeto Ivalice Alliance, que também abrange FF Tactics A2: Grimoire of the Rift (DS), FF Tactics: The War of the Lions (PSP) e FFXII International Zodiac Job System (PS2). Todos são ambientados no vasto mundo de Ivalice engenhado por Yasumi Matsuno, que deixou a Square Enix em 2005. Mesmo sem o seu inventor, a gigante dos RPGs se empenha em dar continuidade à criação dele. Para isso, RW contou com a direção de Motomu Toriyama (cumpre a mesma função em FFX-2 e FFXIII), e a produção de Eisuke Yokohama e Yasuhito Watanabe (co-produtor de FFIII DS).

A trama se desenrola um ano após FFXII. O protagonista Vaan se associa com Penelo, e posteriormente com outros conhecidos como Balthier e Fran, em busca de novas aventuras pelos céus de Ivalice. O próximo destino é o continente flutuante de Lemurés, que mantém em seus domínios um cristal mágico.

O jogo não é um RPG puro como o predecessor, mas um RPG com elementos de estratégia. Levando em conta que FFXII apresentava combates em tempo real, nada mais natural que RW tivesse toques do gênero Real-Time Strategy. Os comandos são realizados por meio da stylus: com um toque em cima do personagem, é possível selecionar o destino dele, bastando clicar no lugar desejado. Se encontrar um inimigo pelo caminho, automaticamente o enfrentará. Também dá para adiantar o confronto tocando na cabeça do rival. Pressionando e arrastando a caneta abre-se uma janela para conduzir os aventureiros de uma só vez. RW é dividido em missões, sendo que o objetivo é guiar a tropa de personagens em mapas fechados (a representação aparece na tela de cima) cumprindo uma determinada condição. Por exemplo, alcançar certo local, porém com certos indivíduos vivos. A cada missão o sistema se mostra mais profundo - herança das obras de Matsuno. Nas arenas de combate você encontrará os Espers Gates, que permitirão conjurar os Espers (os monstros de invocação) para fortalecer a sua equipe. As unidades da sua tropa, sejam Espers ou personagens normais, são divididas em três tipos - Melee, Ranged e Flying -, com vantagens e fraquezas no estilo pedra-papel-tesoura. RW também conta com os Gambits de FFXII, mas de uma maneira muito mais simplificada, bastando escolher mágicas ou habilidades aos líderes dos grupos para eles desferirem automaticamente. Apesar de tudo, há incômodos. A câmera não pode ser rotacionada. Por vezes parte do time fica atrás de pilastras sem que você fique sabendo. Além disso, em muitas ocasiões a quantidade de unidades na tela é gigantesca, o que torna difícil escolhê-las individualmente.

A parte gráfica é um deleite. Os sprites detalhados dos personagens atravessam edificações suntuosas, com uma arquitetura vistosa e elaborada. Para completar, a narrativa é permeada por diversas cenas em CG que provavelmente nunca sonharia em ver em um game portátil. Nessas cutscenes, nota-se o estilo visual cartunizado que o designer Ryoma Ito imprimiu aos personagens, que eram ilustrados por Akihiko Yoshida no original. Já a trilha é baseada nas excelentes músicas de FFXII.

A adaptação foi feita com perícia. Dado o tratamento que a Square Enix vem concedendo ao Nintendo DS, não é totalmente impossível imaginar um capítulo original da saga principal no futuro para o console de bolso. Quem sabe? Com Dragon Quest pelo menos já vai acontecer isso.

— ALEXEI BARROS

UBISOFT. É MOLE? >WII FIT ACABOU DE SAIR NO JAPÃO, E JÁ É UM RECORDISTA DE VENDAS: EM POUCOS DIAS O GAME VENDEU 254

COELHOS NO BOLSO

A versão do primeiro Rayman para DS e GBA eram jogos de aventura em 2D. Desta vez a tradição foi deixada de lado: RRR 2 no DS (nada de Game Boy) é também uma coleção de joguinhos pirados. Só faltou uma opção para conectar à edição grande do Wii.

VIAJANDO NO SUBMARINO AMARELO...



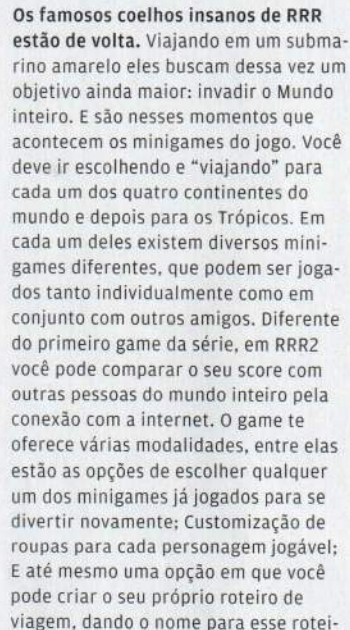


Gráficos: 7,5
Som: 8,0
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 7,5
Replay: 7,5
Nota: 7,5

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Paris
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 4



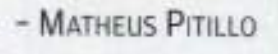
RAYMAN RAVING RABBIDS 2

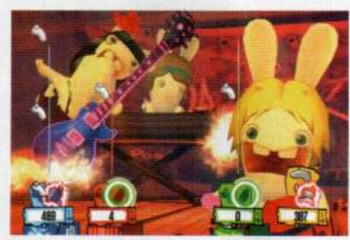


Os famosos coelhos insanos de RRR estão de volta. Viajando em um submarino amarelo eles buscam dessa vez um objetivo ainda maior: invadir o Mundo inteiro. E são nesses momentos que acontecem os minigames do jogo. Você deve ir escolhendo e "viajando" para cada um dos quatro continentes do mundo e depois para os Trópicos. Em cada um deles existem diversos minigames diferentes, que podem ser jogados tanto individualmente como em conjunto com outros amigos. Diferente do primeiro game da série, em RRR2 você pode comparar o seu score com outras pessoas do mundo inteiro pela conexão com a internet. O game te oferece várias modalidades, entre elas estão as opções de escolher qualquer um dos minigames já jogados para se divertir novamente; Customização de roupas para cada personagem jogável; E até mesmo uma opção em que você pode criar o seu próprio roteiro de viagem, dando o nome para esse roteiro e selecionando quais minigames que você quer que sejam disponíveis. Dessa vez os minigames de "tiro" em primeira pessoa estão separados em outra categoria, diferente do primeiro RRR em que ficavam todos juntos. Outro grande destaque é que nessa categoria de jogo, os cenários ao fundo foram programados com imagens reais. Enquanto os neuróticos coelhos continuam surgindo em 3D, esperando que você os acerte com tiros de desentupidores de pia. Quanto à dificuldade, o jogo deixa a desejar. Chega a ser ridículo a facilidade para conseguir passar de cada fase.

> **"Rayman Raving Rabbids 2 continua com seu conceito insano, trazendo novos e divertidos minigames espalhados por cada continente do Mundo."**

- Matheus Pitillo









KIT DE MÁGICA QUE CABE NO BOLSO

Gráficos: 6,0
Som: 6,0
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 7,5
Replay: 8,0
Nota: 6,5

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Kuju
Gênero: Ação / Estratégia
Número de jogadores: 1 a 2



MASTER OF ILLUSION

O mais novo feitiço da Nintendo chama-se Master of Illusion, um jogo de mágicas que oferece mais de 20 truques diferentes para você aprender, (através de tutoriais presentes em forma de quadrinhos e artworks) e depois apresentar para o seu público. Um baralho de verdade acompanha o jogo, que ensina alguns segredos que só o jogador entende, observando os tutoriais que vão se passando pelas telas do DS. Existem três modalidades de jogo: Solo Magic - em que o próprio computador faz as mágicas para você ver e se impressionar; Magic Show - em que você aprende e depois apresenta as mágicas para o seu público e Magic Training - uma seqüência de minigames com a função de treinar as suas habilidades. Quando você inicia o jogo pela primeira vez, deve configurar o relógio interno do DS, marcando as horas e a data exata. Tudo isso pelo fato de que para você poder liberar e conhecer todos os truques, você precisa de um número certo de Magic Points. Porém, você só consegue uma quantidade limite de MP por dia, fazendo com que o jogador volte a jogar nos próximos dias, para poder treinar e conhecer todas as mágicas. Se tratando de diversão em grupo, Master of Illusion pode chamar muito a atenção dos jogadores. Com uma jogabilidade na medida certa e design aceitável para a proposta do jogo, você poderá fazer quase tudo, menos tirar um coelho de dentro da sua tela de toque.

> **"Com uma jogabilidade na medida certa e design aceitável para a proposta do jogo, você poderá fazer quase tudo..."**

- Matheus Pitillo





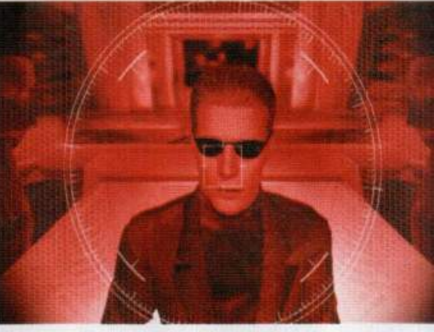
Eu também sei fazer uma mágica: essa legenda está desaparecend...



O FILME IMITA O GAME

E o game imita o filme. Por exemplo, a primeira missão solo de Wesker no episódio do primeiro Resident Evil cita o computador Red Queen e os laboratórios do episódio final são idênticos aos vistos nas películas - incluindo até o famigerado corredor com raios laser.







DE VOLTA AOS TRILHOS...

"Diálogos de filmes B batem cartão em todas as animações e as músicas são na grande maioria rocks agitados e empolgantes..."

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

O GameCube usufruiu de uma das melhores parcerias que a Nintendo já fez. Em acordo com a Capcom, o console roxo ganhou o lendário remake do primeiro Resident Evil, adaptações do segundo e terceiro e o inédito RE Zero. Claro, RE 4 também seria exclusivo e acabou saindo para um zilhão de outras plataformas. Mas isso é história para outro dia.

Fãs da Big N ficaram tristes com o anúncio de que a quinta aventura de matar zumbis (ou algo parecido) sairia apenas para Xbox 360 e PlayStation 3. Porém, quase como um pedido de desculpas, a Capcom produziu Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Exclusivo para Wii, o game utiliza funções únicas do console e expande a mitologia da série, amarrando pontas soltas e esclarecendo pontos obscuros. RE: UC é um shooter on-rail, jogo de tiro em 1ª pessoa com pistola de luz e rotas pré-determinadas. Os maiores representantes do estilo são as séries Virtua Cop e Time Crisis.

Atualmente, o Wii tem recebido vários jogos no estilo por conta do Wii Zapper, acessório em forma de pistola no qual se encaixa o Wiimote. Link's Crossbow Training e Ghost Squad são algumas opções.

Ainda assim, Umbrella Chronicles é o game do gênero com experiência mais divertida e elaborada no branquinho. São 22 fases, entre principais e secretas, que englobam os episódios de Zero ao 3 e também um enredo totalmente inédito, ambientado um ano antes de RE 4 e com ligações ao entrecho dele.

Nas missões principais é possível jogar em multiplayer cooperativo com outro colega. A dupla divide a mesma barra de energia, o que gera um grande senso de trabalho em equipe e adiciona, de maneira inteligente, mais tensão à jogatina.

Os controles são simples: mova a mira com o Wii Remote, atire com o gatilho B e use o A para coletar itens, realizar ações e utilizar a faca e granadas. O direcional serve para trocar de arma. Com o Nunchuk acoplado as mudanças são poucas - a principal serventia é que o analógico pode ser usado para olhar um pouco ao redor.

A ação é frenética e envolvente. Conforme se progride nas tramas, a quantidade de zumbis e monstrengos se multiplica na tela e fica mais difícil lidar, exigindo precisão e inteligência para usar explosivos e armas mais potentes. O armamento, aliás, é velho de guerra para os fãs de RE: pistolas, metralhadoras, shotguns, a magnum e lançadores de foguetes.

Apesar de envolvente, o jogo é repetitivo, o que pode frustrar alguns. Não há puzzles para variar o ritmo, combates com chefes são simples e as cutscenes são insípidas. Quase imperceptíveis.

O visual divide opiniões também. Praticamente tudo é reaproveitado dos remakes para GC. Ou seja, modelos e cenários são bem elaborados e detalhados. Ainda assim, estão aquém dos padrões atuais, principalmente no que se refere aos efeitos luminosos. Calafrios de nojo - não de medo - vão percorrer sua espinha ao ver o ridículo brilho da lanterna no episódio de RE 3. Super Mario Galaxy e Metroid Prime 3: Corruption estão aí para dar exemplo do poder do Wii.

Incontestável, porém, o desencontro total que é a parte sonora. Diálogos de filmes B batem cartão em todas as animações e as músicas são na grande maioria rocks agitados e empolgantes que soam totalmente deslocados perante o clima de suspense gerado por Resident Evil. Mas, verdade seja dita, no meio da ação estes detalhes passam batidos.

O que importa é que o primeiro RE exclusivo do Wii oferece uma sólida experiência - single ou multiplayer - capaz de atiçar a curiosidade de qualquer fã da franquia. Além de boas 10 horas para vencer todas as missões, a quantidade de arquivos e itens secretos para coletar é tamanha que Umbrella Chronicles vai assombrar seu Wii durante um bom tempo.

— Claudio Prandoni





Gráficos: 8,0
Som: 6,0
Jogabilidade: 8,5
Diversão: 9,0
Replay: 8,5
Nota: 8,5

Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Tiro / Horror
Número de jogadores: 1 a 2



GUERRA ALIENÍGENA

Por 800 Wii Points no Virtual Console do Wii, você pode comprovar como o antecessor Contra III: The Alien Wars, originalmente lançado para Super NES, era dificílimo e espetacular.







CONTRA TUDO E CONTRA TODOS





GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 9,0
NOTA: 8,5

PLATAFORMA: **NINTENDO DS**
PRODUÇÃO: **KONAMI**
DESENVOLVIMENTO: **WAYFORD TECHNOLOGIES**
GÊNERO: **AÇÃO / AVENTURA**
NÚMERO DE JOGADORES: **1 A 2**



CONTRA 4

Fato: atualmente, os jogos estão muito fáceis. Compreensível até. Cada vez mais se tem menos tempo para jogar e, conseqüentemente, menos paciência para você passar daquela fase desgraçada após, no mínimo, 20 tentativas. Mas antigamente era assim. Sempre há quem sinta falta de games que divertiam por serem desafiantes. Para ir contra a maré da maioria dos títulos recentes e a favor dos jogadores hardcore, eis o novo capítulo da série da Konami, Contra 4, que é uma merecida comemoração dos 20 anos da franquia.

Curiosamente, dessas duas décadas, nos últimos 15 anos a saga viveu afastada das plataformas Nintendo, passando até por ótimos momentos (Contra: Hard Corps do Mega Drive) e por sofríveis (Contra: Legacy of War do PlayStation). Apesar de tanto tempo distante da Big N, o DS foi uma escolha ideal para a celebração do aniversário, afinal o apogeu de Contra ocorreu no NES e SNES e também o portátil é abrigo perfeito para jogos de plataforma 2D.

Contra 4 é uma ode aos tempos do 8 e 16-bits: é uma seqüência direta de Contra III: The Alien Wars. A trama se passa dois anos depois desse capítulo, com quatro personagens a disposição: Bill Rizer, Lance Bean, além de Mad Dog e Scorpion, que nada mais são do que os nomes dos outros dois na versão americana do Contra original para NES. Aliás, o cenário é o mesmo desse título: Galuga Island, que é assolada pelo ataque do vilão de Operation C (Game Boy), Black Viper.

A fase inicial não podia ser outra: Jungle, exatamente a selva do primeiro da série - até a introdução da música é igual. Estágios em progressão lateral, vertical e até níveis com a visão superior de Super C (NES). O inteligente sistema de upgrades é inspirado em Contra III: se você destrói em um dos objetos voadores despenca do céu um item para aumentar o poder de fogo da sua arma, sendo que é possível combinar dois diferentes para resultar em um outro, melhorando ainda mais a performance dos disparos. A dificuldade, mesmo em três níveis diferentes é aquela cabeluda de sempre. Se alguém tocar em você, perde uma vida. Porém, Contra 4 não se sustenta apenas no passado e nas referências. Agora há um grappling hook no estilo Bionic Commando que permite se dependurar em determinados lugares, conferindo uma variação à jogabilidade. Além disso, a ação invade as duas telas. Ou seja, os chefões, que já eram gigantescos, ficaram maiores. E também tem o multiplayer para até duas pessoas jogarem com apenas um cartucho.

Somado a tudo, os extras. Na seção Museum, você pode ver capas (americanas, européias e japonesas), imagens, informações e outras curiosidades de todos os jogos da série. Fora isso, Contra e Super C originais do NES são habilitáveis, bem como cinco personagens (entre eles Sheena de Hard Corps e Lucia de Contra: Shattered Soldier do PlayStation 2), duas histórias em quadrinhos digitais de Atsushi Tsijumoto e entrevista com o designer Nobuya Nakazato. Enfim, Contra 4 é um presente da velha guarda para aos persistentes aficionados que não desistem nunca.

— ALEXEI BARROS

"Contra 4 é uma ode aos tempos do 8 e 16-bits: é uma seqüência direta de Contra III: The Alien Wars."

PRESENÇA (E UM WII) POR US$ 10 MIL DÓLARES NO EBAY. VOCÊ PAGARIA? >**MARTIAL ARTS:** CAPOEIRA PROMETE COLOCAR O JOGO



EM SUAS MARCAS...

Largada! Mario & Sonic at the Olympic Games é apenas o primeiro de muitos games baseados nas Olimpíadas da China. O próprio crossover entre os ex-rivais sai para DS em fevereiro; a Konami lançará para o portátil uma nova versão de International Track & Field e a Sega já anunciou que produzirá um jogo mais sério inspirado no mega evento esportivo.







Ai, que burro! Pulou na água de chapéu e suspensórios!



MEDALHA DE OURO PARA SEGA E NINTENDO

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

O impossível aconteceu. Pela primeira vez temos oficialmente Super Mario e Sonic the Hedgehog juntos num jogo de videogame.

Ok. Não é aquele jogo fantástico de ação no qual a dupla tem de recuperar as 120 esmeraldas douradas e salvar a princesa das garras do terrível Dr. Bowsernik. Mas tá valendo. Os dois estrelam o primeiro game oficial das Olimpíadas de 2008, que acontecerá na cidade chinesa de Beijing. Colocam fim aos rumores sobre um game com os heróis que circulam desde 2001, quando a Sega deixou de produzir hardware. Yuji Naka e Shigeru Miyamoto conversaram sobre o assunto, mas não houve acerto. A semente para o atual título foi plantada em 2006, quando a Sega adquiriu licença de produção dos games oficiais das próximas Olimpíadas. Inicialmente, apenas Sonic e trupe disputariam o ouro, mas eis que a casa do ouriço fez o convite à Big N... que aceitou!

No total são 16 atletas, oito da galera do Super Mario (Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Wario, Waluigi e Bowser) e oito do time Sonic (Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Shadow, Blaze, Dr. Eggman e o jacaré Vector, do esquecido Knuckles Chaotix de 32X). Nenhum deles te agrada? Tudo bem, é possível colocar a simpatia dos seus Miis na batalha pelo ouro olímpico também.

Eles competem num total de 21 modalidades. Clássicos, a exemplo dos 100 metros rasos e natação, contrastam com esportes menos difundidos, tal qual esgrima e remo. Completam a festa três eventos chamados Dream Match, nos quais os cenários remetem aos universos dos heróis e há até poderes especiais do naipe de Mario Kart (ou você achou mesmo que seria um jogo de esporte com o bigodão sem power-ups?). Os controles são utilizados de diversas maneiras. Às vezes basta chacoalhar para correr, nadar ou rebater bolinhas de pingue-pongue. Combinações de botões podem se traduzir em arremessos de martelo, piruetas atléticas e tiros com arco-e-flecha (aliás, disparadamente o melhor minigame).

Quase todos usam a combinação Wii Remote + Nunchuk, mas grande parte permite ter em mãos só o remoto, facilitando as disputas multiplayer em até quatro pessoas, já que nem todos precisam da extensão para se divertir.

Tanta diversidade gera um aspecto negativo. Enquanto algumas disputas são simples o bastante para atrair até a galera casual do Wii Sports, outras oferecem complexidade elevada, como ocorre no Salto Triplo. O resultado é uma jogabilidade esquizofrênica que pode tanto espantar o público casual como frustrar o gamer hardcore. Não fosse pelo charme de Mario e Sonic, a incursão deles nas Olimpíadas poderia passar batida e ficar marcada como "mais um jogo esportivo de destruir controle". Nem mesmo os gráficos, sons e extras compensam.

O jogo não é feio. Todos os personagens são bem modelados, com diversos quadros animações e formas arredondadas. Contudo, as texturas são paupérrimas, falha que se aplica também aos cenários que ainda por cima são muito insossos. Falta vida, festa e animação. Estamos falando de dois personagens clássicos com universos riquíssimos. Não custava explorar mais elementos das séries. A trilha sonora padece do mesmo mal: músicas genéricas sem a menor referência às faixas memoráveis que adoramos. O maior esforço neste sentido é na galeria com curiosidades sobre as Olimpíadas na qual mini-games bobinhos habilitam composições como o tema de SMB e Green Hill Zone. Legal, mas é pouco. Quase me esqueço da parte online, mas tenho uma boa justificativa: ela é ínfima. Limita-se a exibir rankings de pontuações de jogadores pelo mundo todo, permitindo a você comparar resultados.

— Claudio Prandoni





Gráficos: **7,0**
Som: **6,0**
Jogabilidade: **7,5**
Diversão: **8,0**
Replay: **8,0**
Nota: **7,0**

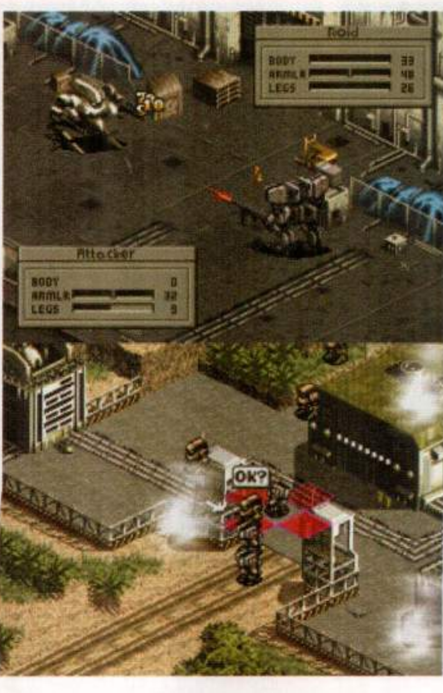
Plataforma: **Wii**
Produção: **Nintendo**
Desenvolvimento: **Sonic Team**
Gênero: **Esporte**
Número de jogadores: **1 a 4**



QUE MISTURA DANÇA E LUTA NA TELA DO SEU DS EM BREVE. >O NOVO JOGO DOS CAÇA-FANTASMAS, QUE SAI EM 2008, TERÁ UMA

GUERREIRO SOLITÁRIO

O primeiro episódio de Front Mission foi o único lançado até hoje para consoles Nintendo. Curiosamente, o capítulo original permanece como o mais importante da série, visto que todos os episódios posteriores fazem alusões a ele.



HOMENAGEM A UM CLÁSSICO DA ESTRATÉGIA





GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,5
NOTA: 7,5

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: RPG / ESTRATÉGIA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2



FRONT MISSION

Final Fantasy, Dragon Quest e Kingdom Hearts reinam supremos no panteão de RPGs da Square Enix. Poucos se lembram da série estratégica Front Mission, que envolve disputas político-militares em cenários urbanos e combates entre robôs gigantes, chamados Wanzers. Boa parcela da culpa é da própria Square Enix, que até hoje só havia lançado versões ocidentais de Front Mission 3 e 4 - as outras saíram apenas no Japão.

Parte da mancada é corrigida nesta versão para DS do game original da franquia. Lançado para Super Famicom em 1995, teve releituras para o Wonderswan (obscuro portátil da Bandai criado por Gunpei Yokoi, pai do Game Boy, veja só) e PSone, nos anos de 2002 e 2003, respectivamente. Cada uma trouxe extras e melhorias as quais todas foram incorporadas no portátil de duas telas, assim como um leque de atrativos exclusivos do pequenino.

O intrincado sistema de jogo permanece inalterado. Os combates lembram muito Final Fantasy Tactics: o campo se divide em quadrantes, como um tabuleiro de xadrez, pelos quais os robôs se movimentam. Cada tipo de terreno confere prós e contras às unidades e o alcance e efeito dos ataques variam em função das armas equipadas e o próprio ambiente.

A introdução de uma segunda tela torna tudo mais prático e agiliza as disputas; ou agilizaria já que há um inexplicável loading na transição entre mapa e cenas de luta. Apesar de manter os sprites do Super Famicom, o visual é agradável e repleto de detalhes, principalmente nos combates, em que é possível discernir as partes equipadas nos Wanzers. Impossível deixar de prestar homenagem à fantástica arte de Yoshitaka Amano que, assim como nos episódios de 1 a 6 de Final Fantasy, exerce em Front Mission o cargo de character design, esbanjando um estilo exótico, dramático e contundente.

Fora das batalhas a aventura se resume a transitar por cidades do mapa, navegando por menus para comprar itens, obter informações e lutar na Arena para faturar uma grana extra. Uma pena que os comandos aparecem em letras muito pequenas o que acaba dificultando o uso da tela de toque. É mais prático usar o direcional e botões, mas também mais lento.

Fáceis de descrever em poucas linhas, as batalhas e visitas às cidades se traduzem em muitos minutos de jogo, visto que o ritmo é lento e as minúcias numerosas. A mais simples das lutas da história principal leva no mínimo quinze minutos para acabar, mesmo com a dificuldade em nível moderado. Nas lojas de equipamentos o tempo é investido na compra e configuração de armas e outras partes para os vários Wanzers de seu grupo.

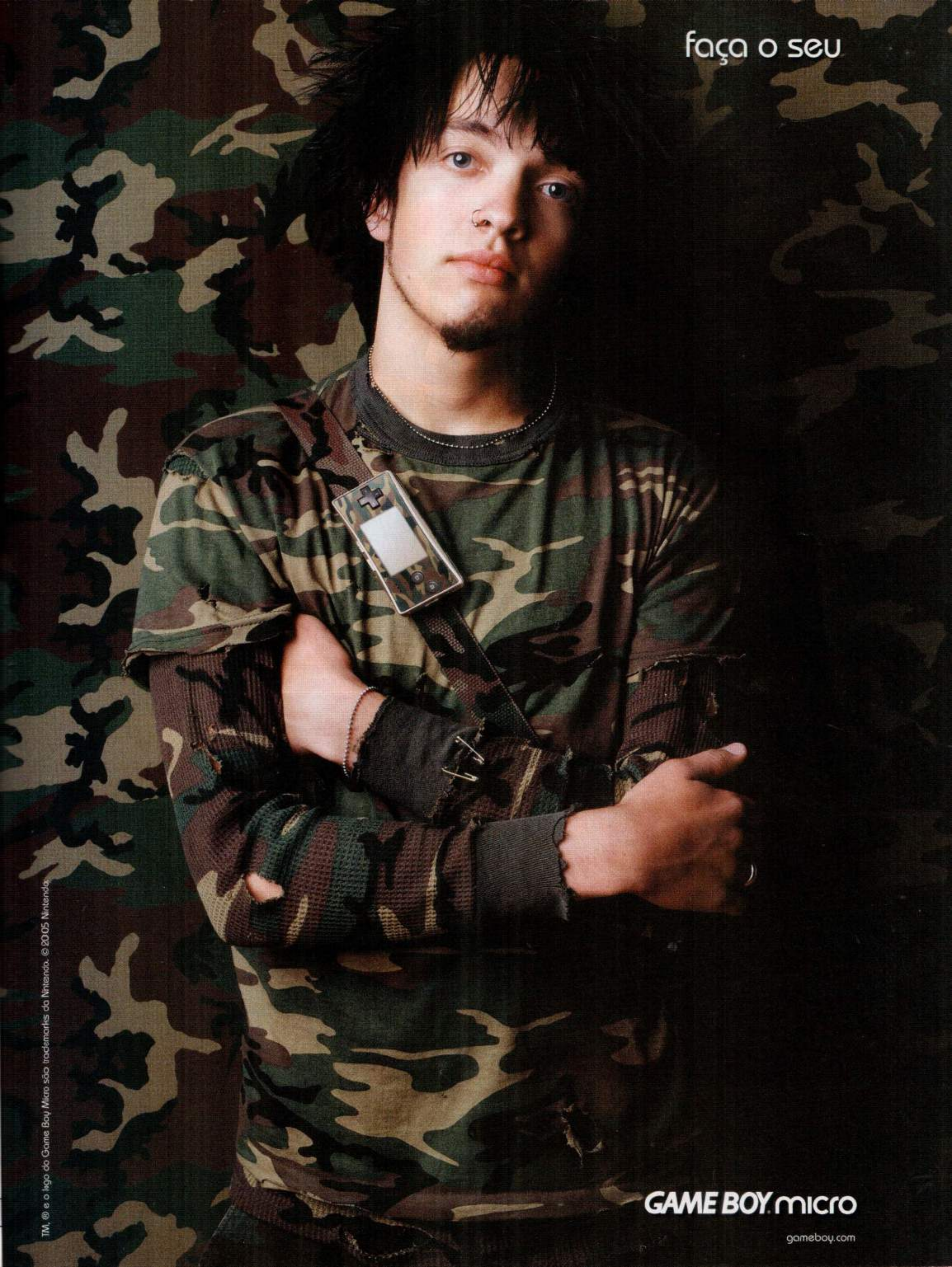
O enredo difere bastante dos RPGs tradicionais por ser ambientado numa versão futurista do mundo real, em vez de um universo medieval de fantasia. Front Mission mostra o embate entre as organizações militares OCU e USN, que brigam pelo domínio da fictícia ilha Huffman, situada próxima à costa do México.

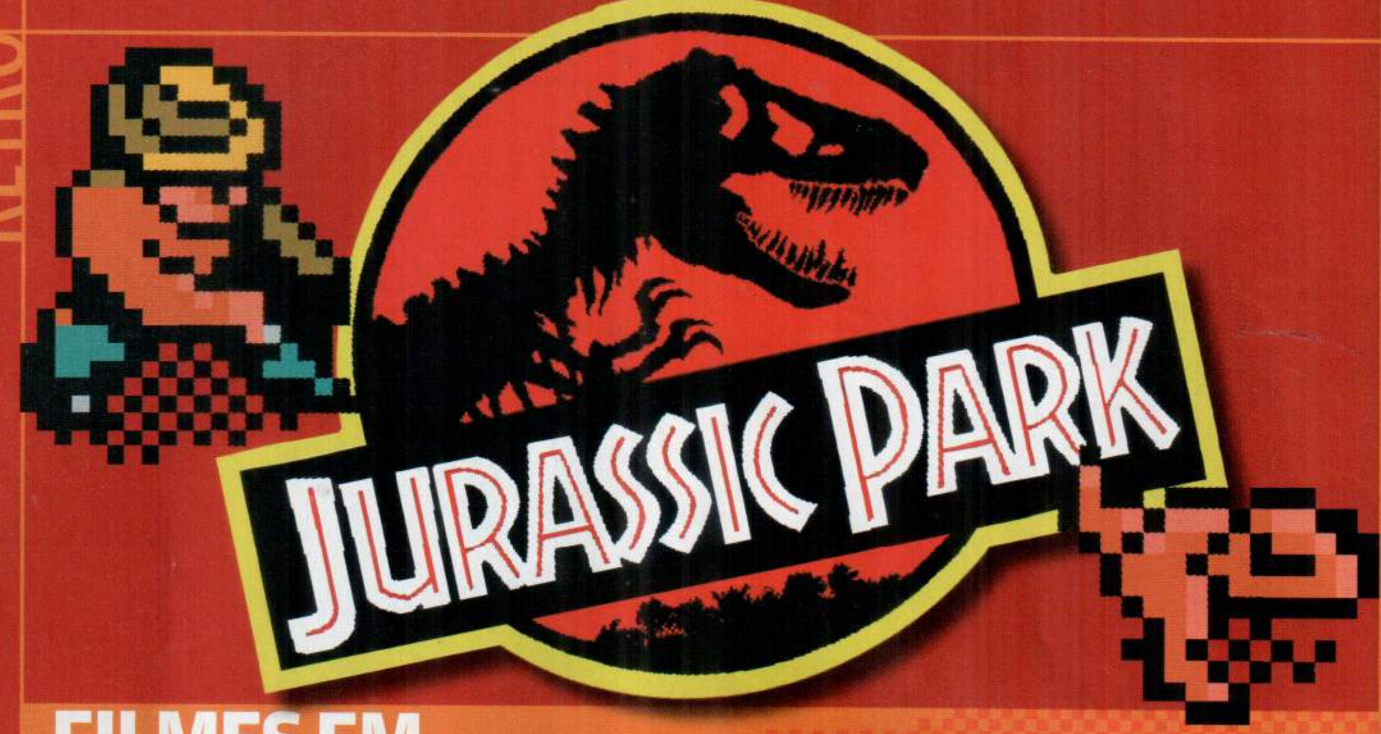
A história principal mostra o envolvimento do soldado Royd Clive, da OCU, na segunda grande guerra que acontece no pequeno continente. Repleta de reviravoltas, a trama possui narrativas paralelas que são complementadas nos episódios posteriores de Front Mission. O bacana é que a Square Enix reforçou os laços já existentes, introduzindo novos diálogos, personagens e até missões a fim de exaltar tais referências. O mesmo vale para o segundo entrecho disponível, no qual acompanhamos a mesma guerra pelo lado da USN.

Além disso, há dezenas de itens inéditos e outros oriundos de episódios diversos da franquia - alguns habilitáveis apenas numa segunda ou terceira jogada pela aventura - que fazem desta incursão a versão definitiva do Front Mission original.

— CLAUDIO PRANDONI

UMA JOGABILIDADE DIFERENTE DOS DEMAIS CONSOLES NO NINTENDO DS, APROVEITANDO OS RECURSOS DO PORTÁTIL.


faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.



FILMES EM 8-BITS

Sempre que nós assíduos jogadores - até mesmo os mais casuais - assistimos um bom filme no cinema, logo imaginamos como seria sua adaptação para os jogos. Pensamos no enredo, nas cenas de confronto, nos chefões finais... E é exatamente essa possibilidade de ousar que gerou um casamento perfeito (ou nem tanto assim em alguns casos) entre jogos e cinema. Relembre aqui alguns títulos adaptados para o NES direto dos sucessos de Hollywood. Ajeite-se na poltrona e não perca nenhum detalhe.

— Douglas Vieira



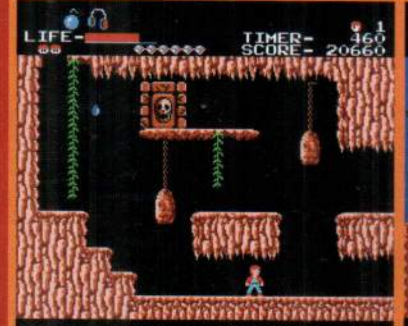
The Goonies II

Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Lançamento: 1987

The Goonies II não é uma continuação direta ou um complemento do primeiro filme (que é muito bom por sinal, se você não viu, alugue agora mesmo!), mas por usar os personagens de uma das turminhas mais carismáticas da década de 80 merece figurar nessa lista. Controlando o líder dos Goonies, Mikey, você deve salvar os demais companheiros - Bocão, Gordo, Dado e outros - das garras da família Fratelli utilizando um iô-iô, uma certa dose de coragem, e muita astúcia. O filme produzido em 1985 por Steven Spielberg, faz muito marmanjo voltar a ser criança, e quem se aventura em The Goonies II para o NES não se sente diferente. Uma coisa que nos chamou bastante atenção foram as duas perspectivas diferentes usadas no jogo, a primeira em progreção lateral como Mega Man ou Super Mario Bros. e a outra como em um RPG., com visão em primeira pessoa, que aparece sempre que Mikey passa por alguma porta, onde deve realizar ações como pegar itens ou abrir novas passagens utilizando coisas coletadas pelo estágio.









Ghostbusters II



Produção: Activision
Desenvolvimento: Activision
Lançamento: 1990

Bons tempos aqueles em que todos podiam passear tranqüilamente pela cidade de Manhatam, encontrar os amigos, bater papo, tomar um sorvete e ver alguns fantasmas... Opa, fantasmas? Isso não é normal, e para anormalidades a melhor coisa a fazer é chamar o esquadrão de combate às forças sobrenaturais: os Caça-Fantasmas. O jogo segue o mesmo enredo do filme: cinco anos após os acontecimentos de Ghostbusters, os doutores Peter Venkman, Raymond Stantz e Egon Spengler (interpretados por Bill Murray, Dan Aykroyd e Harold Ramis, respectivamente) voltam à ação depois que um novo fantasma começa sua tentativa de ganhar nova vida utilizando um quadro exposto no Museu de Arte de Manhatam. Sua missão é impedir isso com as famosas "maquininhas sugadoras de fantasmas" enquanto percorre vários estágios cheios de seres do outro mundo. Sim, isso existe...



Home Alone

Produção: THQ
Desenvolvimento: Bethesda Softworks
Lançamento: 1991

Quando as férias se aproximam, qual é a primeira coisa que passa pela cabeça da maioria das crianças? Dormir! Mas algumas pensam em viajar, e para Kevin (personagem vivido por Macaulay Culkin) essa era era a primeira opção, antes dos parentes "esquecerem dele". A comédia é até engraçada para quem nunca assistiu (???), e mostra o moleque prodígio fazendo o que muita gente grande não tem coragem: enfrentando ladrões. Enquanto seus parentes partiam empolgados na viagem de Natal à Paris, Kevin era deixado para trás sem dó e nem piedade. A solução na cabeça dele foi ficar em casa e aproveitar a deixa para se divertir. E é aí que começa a ação, no filme e no jogo. O longa provavelmente você já conhece, e o jogo não é diferente: seu objetivo é defender a casa da invasão dos ladrões utilizando várias armadilhas como aranhas e tacos de beisebol entre outras traquitanas. A casa que parecia grande na telona, foi miniaturizada no NES, e era preciso ficar para lá e para cá por uns 20 minutos no mesmo cenário para vigiar os ladrões. A continuação também não se salva, consegue ser tão ruim quanto a primeira. Jogo ruim para um filme divertido, uma pena.



Indiana Jones and the Last Crusade



Produção: Taito Corporation
Desenvolvimento: Taito
Lançamento: 1991

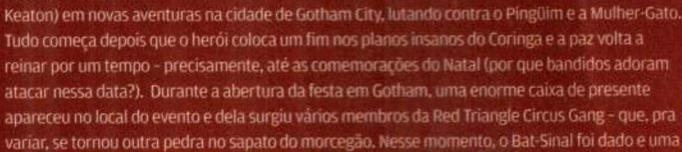
Mais uma do bom (e agora velho) Steven Spielberg. Antes que os dinossauros voltassem à vida e os alienígenas chegassem à Terra, outro personagem roubava a cena em momentos de muita ação nas telonas: Indiana Jones (para alguns, um parente distante de Lara Croft, mas deixemos as questões familiares de lado). O filme de 1989 mostrava o aventureiro (interpretado por Harryson Ford) numa missão dupla: resgatar o pai seqüestrado por nazistas e recuperar o Santo Graal, o Cálice Sagrado. A missão no jogo é a mesma, mas há uma dose de estratégia aqui: em determinados pontos dos estágios há quebra-cabeças e a resolução deles é essencial para o avanço. Mas Indiana Jones and the Last Crusade não se resume apenas a isso. A cada momento, inimigos dão as caras para acabar com a festa do herói. O que fazer? Descer a chicotada nos malandros ou então utilizar algumas armas de fogo e granadas, tudo isso ao som do inconfundível "tã-tã-rã-tã-tã-tã-



Batman Returns

Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Lançamento: 1993

Esse jogo fez muita gente gastar um dinheirinho "jogando por hora" nas locadoras pelo Brasil a fora. O filme (em 1992) e o jogo (em 1993) fizeram sucesso e mostravam o Homem-Morcego (interpretado por Michael Keaton) em novas aventuras na cidade de Gotham City, lutando contra o Pingüim e a Mulher-Gato. Tudo começa depois que o herói coloca um fim nos planos insanos do Coringa e a paz volta a reinar por um tempo - precisamente, até as comemorações do Natal (por que bandidos adoram atacar nessa data?). Durante a abertura da festa em Gotham, uma enorme caixa de presente apareceu no local do evento e dela surgiu vários membros da Red Triangle Circus Gang - que, pra variar, se tornou outra pedra no sapato do morcegão. Nesse momento, o Bat-Sinal foi dado e uma nova aventura iniciou. Se a história foi aclamada por fãs e crítica no cinema, era sinal de que a conversão para os games seria bem aceita - e, de fato, foi assim. Controlar o cavaleiro das trevas nessa jornada é uma tarefa extremamente divertida. A cada fase, trechos da história são revelados seguindo fielmente o que foi apresentado nas telonas. O clima "dark" do jogo contribui ainda mais com a ambientação de cada estágio, que recria momentos cruciais como a fase de perseguição a





Lethal Weapon

Produção: Ocean
Desenvolvimento: Eurocon Entertainment Software
Lançamento: 1993

O conhecido Lethal Weapon lá, tornou-se do lado de cá "Máquina Mortífera". O sucesso do filme foi tão grande que outras três versões para as telonas surgiram, sem contar as várias adaptações para consoles, entre elas essa para o amado 8-bits. No estilo "espanca um bandido aqui, toma uma porrada ali, mata o chefe e passa de fase", Lethal Weapon revitaliza um estilo de jogo que não foi muito lembrado no console 8-bits: ação no melhor estilo Final Fight. Sua missão é percorrer os estágios do jogo colocando um fim nos planos dos inimigos. Claro que numa missão dessas você tem um armamento à altura: armas de fogo, facas e granadas são encontradas durante as fases, mas quando as coisas apertam a solução é partir para os socos e pontapés.



Jurassic Park



Produção: Ocean
Desenvolvimento: Ocean
Lançamento: 1993

A história pirada funcionou na época, e há quem diga que é realidade hoje - o único que poderia nos responder seria o paleontólogo Alan Grant, que lutou para escapar com vida do Parque dos Dinossauros, depois que o vilão Denis Nedry desligou a aparelhagem do lugar para roubar os embriões dos seres pré-históricos. E é aí que começam as perseguições aos dos mais bichões feios. A caçada é baseada somente na matança das criaturas e na coleta de itens espalhados pelos cenários, com elementos vistos por cima (similar a The Legend of Zelda). A música é uma recriação incrível do tema do filme e só faltou mesmo os dinossauros rugirem quando morrem, mas isso não torna a experiência menos agradável - lembre-se apenas de correr caso veja um, pois mesmo sem fazer barulho eles dão medo. NW



GUITAR HERO III:

OS REIS DA GUITARRA INVADEM O WII E TRAZEM MUITO ROCK'N ROLL



Após criar uma legião de fãs em outras plataformas, finalmente Guitar Hero traz o rock'n roll para o mundo Nintendo em uma versão caprichada para o Wii. Nesse jogo musical em que o controle tem a forma de uma guitarra, você deve acertar todas as notas que caem da tela e com isso mostrar que tem muita habilidade com as mãos. A jogabilidade simples, mas ao mesmo tempo viciante, a seleção de músicas extremamente cativante, com bandas famosas como Kiss, Bestie Boys, Rage Against The Machine, The Rolling Stones, Red Hot Chili Peppers, Iron Maiden e muitos outros, e o suporte a jogatina online contra outros guitarristas espalhados pelo mundo fazem de o melhor jogo da franquia e um título mais que obrigatório para os donos de um Wii. Acha que estamos exagerando? Bem, jogue e depois nos conte o que achou. Com músicas sensacionais rolando na TV, um controle que nos faz sentir membro de uma banda de verdade, e um sistema de jogo muito divertido e desafiador, não tem como não se curvar ao trabalho da Neversoft. Dá até para se sentir um verdadeiro herói da guitarra.



Mudanças de última hora

Muito antes do início do desenvolvimento da terceira versão de GH, muitas mudanças aconteceram com as empresas que criaram o jogo. A RedOctane, fabricante dos controles em forma de guitarra e detentora da marca Guitar Hero, foi vendida para a Activision, grande distribuidora de jogos. Nessa mesma época, a Harmonix, a empresa que fez o jogo Guitar Hero, foi vendida para a MTV. Essa separação precoce acabou culminando na quebra de acordos entre essas empresas, o que obrigou a RedOctane a selecionar outra softwarehouse para o desenvolvimento do próximo game da franquia. Após muita pesquisa, eles decidiram firmar uma parceria com a Nerversoft, a mesma empresa que faz os jogos da série Tony Hawk. Essa decisão foi tomada após o pessoal da Neversoft afirmar que usavam Guitar Hero como um calmante para os momentos de maior estresse no trabalho. Mas será que essa mistura inusitada daria certo? Quando Guitar Hero III: Legends of Rock foi mostrado pela primeira vez ao público, muitas dessas preocupações foram sanadas, já que o jogo realmente se mostrava muito competente, com muitas músicas originais, gráficos remodelados, novos modos de jogo e um novo modelo de guitarra que melhoraria ainda mais a jogabilidade do título. Mas, a melhor notícia, pelo menos para nós, é que o jogo seria lançado para as plataformas mais atuais da Nintendo (Wii e DS), permitindo que todos experimentassem esse fantástico jogo.

O herói da guitarra

Se você nunca jogou Guitar Hero, seja na casa de um colega ou em uma feira de videogames, saiba que ele é um dos jogos musicais mais divertidos da história. Como o próprio nome diz, o game simula uma guitarra e você deve tocar as notas que caem da tela na hora exata para que a música prossiga. Existem cinco botões (verde, vermelho, amarelo, azul e laranja) e cada deles representa uma corda da guitarra. Ao mesmo tempo em que você aperta o botão certo, é necessário tocar a "corda" através do botão chamado Strum bar colocado no corpo do controle em forma de guitarra. Esse sistema imita de uma forma bem convincente o modo com que os guitarristas de verdade tocam. Em pouco tempo de jogo você se acostuma com a jogabilidade e acaba se sentindo uma estrela do Rock. Quando sua performance está muito boa, ou seja, quando você não erra nenhuma nota, um contador do lado esquerdo da tela vai crescendo e seus pontos se tornam cada vez maiores. Em certos pontos da melodia surgem algumas notas com o formato de estrela, e se você acertar todas elas em seqüência ganha a Star Power, uma barra especial que, quandocompleta, faz seu guitarrista ficar em estado de êxtase e seus acertos passam a valer muito mais pontos.

Rock na veia

Desde o clássico Rock'n Roll Racing para Super NES, nunca o Rock foi tão bem representado como em Guitar Hero. Nessa terceira versão, muitos nomes de peso foram incluídos, alguns com as versões originais de suas músicas. Esse foi o caso de bandas históricas como The Rolling Stones, The Sex Pistols, Aerosmith e Guns N' Roses, que não tiveram duvidas em ceder seus materiais para o jogo (o The Sex Pistols regravou a música Anarchy in the U.K. especialmente para o game). Outras bandas como Black Sabbath, Kiss, Scorpions, Santana e outros ganharam covers (bandas que imitam a sonoridade dos artistas originais) de extrema qualidade, que não deixam a peteca cair quando o assunto é qualidade de som.

Dezenas de músicas que se transformam em dezenas de chances de humilhar aquele seu amigo chatão.

Lista de músicas

Palco 1: Starting Out Small
Slow Ride (cover de Foghat)
Talk Dirty to Me (de Poison)
Hit Me with Your Best Shot (cover de Pat Benetar)
Story of My Life (cover de Social Distortion)
Encore: Rock and Roll All Nite (cover de Kiss)
Encore no modo Co-op: Sabotage (de Beastie Boys)

Palco 2: Your First Real Gig
Mississippi Queen (cover de Mountain)
School's Out (cover de Alice Cooper)
Sunshine of Your Love (cover de Cream)
Barracuda (cover de Heart)
Chefe: Tom Morello's Original Boss Battle Recording
Encore: Bulls on Parade (de Rage Against The Machine)
Encore no modo Co-op: Reptillia (de The Strokes)

Palco 3: Making The Video
When You Were Young (de The Killers)
Miss Murder (de AFI)
The Seeker (cover de The Who)
Lay Down (de Priestess)
Encore: Paint It Black (de The Rolling Stones)
Encore no modo Co-op: Suck My Kiss (de Red Hot Chili Peppers)

Palco 4: European Invasion
Paranoid (cover de Black Sabbath)
Anarchy in the U.K. (de The Sex Pistols)
Kool Thing (de Sonic Youth)
My Name is Jonas (de Weezer)
Encore: Even Flow (de Pearl Jam)
Encore no modo Co-op: Cities on Flame with Rock and Roll (cover de Blue Oyster Cult)

Palco 5: Bighouse Blues
Holiday in Cambodia (cover de Dead Kennedys)
Rock You Like a Hurricane (cover de Scorpions)
Same Old Song and Dance (de Aerosmith)
La Grange (cover de ZZ Top)
Chefe: Slash's Original Boss Battle Recording
Encore: Welcome to The Jungle (de Guns N' Roses)
Encore no modo Co-op: Helicopter (de Bloc Party)

Palco 6: The Hottest Band On Earth
Black Magic Woman (cover de Santana)
Cherub Rock (de Smashing Pumpkins)
Black Sunshine (cover de White Zombie)
The Metal (de Tenacious D)
Encore: Pride and Joy (cover de Stevie Ray Vaughn)
Encore no modo Co-op: Monsters (de Matchbook Romance)

Palco 7: Live In Japan
Before I Forget (de Slipknot)
Stricken (de Disturbed)
3's and 7's (de Queens of the Stone Age)
Knights of Cydonia (de Muse)
Encore: Cult of Personality (de Living Colour, Re-recorded)
Palco 8: Battle For Your Soul
Raining Blood (de Slayer)
Cliffs of Dover (cover de Eric Johnson)
Number of the Beast (de Iron Maiden)
One (de Metallica)
Chefe: Lou (The Devil) Boss Battle Recording
Encore: Devil Went Down to Georgia (cover de Charlie Daniels Band, Steve Oumiette rendition)

Bônus:

Avalancha (de Héroes del Silencio)
Can't Be Saved (de Senses Fail)
Close (de Lacuna Coil)
Don't Hold Back (de The Sleeping)
Down n' Dirty (de LA Slum Lords)
F.C.P. Remix (de The Fall of Troy)
Generation Rock (de Revolverheld)
Go That Far (de Bret Michaels Band)
Hier Kommt Alex (de Die Toten Hosen)
I'm in the Band (de The Hellacopters)
Impulse (de An Endless Sporadic)
In Love (de Scouts of St. Sebastian)
In the Belly of a Shark (de Gallows)
Mauvais Garçon (de Naast)
Metal Heavy Lady (de Lions)
Minus Celsius (de Backyard Babies)
My Curse (de Killswitch Engage)
Nothing for Me Here (de Dope)
Prayer of the Refugee (de Rise Against)
Radio Song (de Superbus)
Ruby (de Kaiser Chiefs)
She Bangs the Drums (de The Stone Roses)
Take This Life (de In Flames)
The Way It Ends (de Prototype)
Through the Fire and Flames (de DragonForce)

Obs: as músicas Encore do modo Co-op só são destravadas quando dois jogadores avançam no modo cooperativo. As melodias bônus são compradas por meio do The Store, localizado no menu Options, mas algumas só são destravadas após o término do modo Career em qualquer dificuldade.



Os controles

Wii Remote
Com o controller na horizontal:

Esquerda: ativar Star Power
Cima: vermelho
A: amarelo
B: verde
1: azul
2: laranja
Chacoalhar: Whammy Bar





Gibson Les Paul
Botões: cada um deles corresponde às notas de mesma cor no jogo.
Strum Bar: imita a palhetada, ou seja, toca a corda.
Whammy bar: alavanca usada para modificar o som e conseguir mais pontos.
Start e Select: o primeiro serve para pausar o jogo e o outro pode ser usado para liberar o Star Power.
Direcional: Usado para navegar nos menus.
Espaço para encaixar o Wii Remote: a guitarra necessita de um controle do Wii (sem o Nunchuk) para funcionar.

A guitarra do Wii é considerada a melhor já feita para a série, pois, além das qualidades como boa empunhadura, botões confortáveis e muita precisão, a versão para o console da Nintendo usa as funções do Wii Remote para aumentar a imersão no jogo. A guitarra emite um som de erro quando você não acerta alguma nota e vibra quando seu personagem está em Star Power, dando a verdadeira sensação de poder que esse modo merece. Além do botão Select, o Star Power também pode ser acionado se você levantar a guitarra para cima rapidamente.



No total são 74 músicas diferentes espalhadas por todos os modos de jogo do game. Os estilos vão do Trash Metal, Hard Rock, Punk Rock, Glam Rock, Rock instrumental e Indie Rock - havia mais, mas achamos desnecessário citar. Com certeza uma delas irá se encaixar no seu gosto pessoal e existe a grande chance de você se interessar por uma banda que nunca ouviu falar.

Os mestres dos acordes

Percebendo o grande sucesso da franquia, alguns famosos guitarristas da atualidade como Tom Morello, do Rage Against The Machine, e Slash, hoje no Velvet Revolver mas que ficou famoso com suas músicas no Guns'N Roses, foram convidados a participar do terceiro Guitar Hero e aceitaram com grande entusiasmo. O envolvimento foi tanto que eles fizeram composições especialmente para o jogo, gravaram as músicas, permitiram a captura de seus movimentos característicos e viraram uma espécie de chefes no modo Career. Ao avançar nesse modo, um combate muito interessante contra esses guitarristas famosos acontece, e é preciso usar itens para derrotá-los (leia Battle Mode). O visual desses astros do rock está muito semelhante à realidade, mas, além deles, existem outros músicos fictícios, como Lou, o diabo em pessoa que lhe desafia para uma guerra de guitarras ao final do jogo. Para enfrentá-los você tem a sua disposição alguns personagens bem carismáticos como Judy Nails, uma gótica, Johnny Napalm, punk clássico, Xavier Stone, semelhante ao lendário Jimi Hendrix, Axel Steel, um headbanger, e muitos outros (alguns deles são secretos).

Jogatina diversificada

Umas das maiores qualidades de Guitar Hero III são seus variados modos de jogo. Não importa se você gosta de jogar sozinho ou tem a mania de chamar seus amigos para se divertir com você, com certeza algum modo de jogo se encaixará nas suas necessidades confira:

Career
Como nos outros games anteriores, você começa sua carreira musical como uma banda de fundo de quintal e vai avançando na dura estrada rumo ao sucesso. Com o reconhecimento de suas qualidades, você vai sendo convidado a participar de shows e ganha patrocínios de grandes empresas do mundo musical. Cada palco tem quatro músicas e uma bônus que você toca em agradecimento ao publico que está lhe aplaudindo. É possível jogar o Career em modo cooperativo (Co-op), em que você e mais um amigo juntam suas habilidades para terminar as músicas com mestria. Às vezes, o segundo jogador é obrigado a tocar contrabaixo, o que aumenta a diversidade do game. No Co-op, as músicas bônus (chamadas de Encore no jogo) são diferentes, já que são especialmente feitas para que dois jogadores toquem ao mesmo tempo.

Face-off e Pro Face-off
Aqui você desafia um jogador em uma disputa de habilidade. Quem conseguir mais pontos durante a música é o vencedor. Esse modo é mais recomendado para jogadores com mais prática e que conseguem boas pontuações em todos os níveis de dificuldade.

Battle Mode
Nesse modo você compete contra um adversário e tem que acertar a maioria dos botões da fret board para conseguir itens especiais que servirão para atrapalhar o adversário. É possível fazer estoque de até três desses itens e usá-los em seqüência para acaba com as chances de vitória do outro competidor. Conheça os itens disponíveis:

- Broken String: Você quebra alguma das cordas do adversário temporariamente. Para consertá-la é necessário apertar o botão avariado diversas vezes até que ele volte ao normal.
- Difficulty Up: Aumenta o nível de dificuldade do adversário para o Expert por um breve período de tempo.
- Amp Overload: Causa uma grande confusão na fret board inimiga, fazendo a tela chacoalhar e os botões ficarem pouco visíveis.
- Whammy Bar: Paralisa os movimentos do outro jogador até que ele balance a alavanca da guitarra e acabe com o efeito do item.
- Steal Power: Esse efeito rouba o ataque armazenado pelo adversário antes que ele use contra você.
- Double Notes: Dobrará as notas que o seu oponente deverá apertar na música. Por exemplo, se existe um acorde com dois botões ao mesmo tempo, ele ganha mais um botão.
- Lefty/Righty Flip: Inverte a ordem dos botões para causar grande confusão ao outro guitarrista.
- Death Drain: Somente acionado no modo Sudden Death (quando os competidores empatam). Grim Ripper atrapalha o adversário de todas as maneiras possíveis.

Multiplayer
Se você sente falta de mais jogos com opções online no Wii, Guitar Hero III: Legends of Rock veio na hora certa: com ele você pode disputar partidas contra jogadores de todas as partes do mundo no modo Face-off, Pro Face-off, Battle ou Co-op. Infelizmente não é possível jogar o modo Career Co-op, mas só o fato de ter sempre um desafiador diferente a cada partida faz do modo online a grande novidade desse novo GH, pois aumenta, e muito, a longevidade do jogo.

Training
Aqui você pode treinar e melhorar suas habilidades motoras. É possível selecionar qualquer música do jogo, escolher qualquer ponto dela e executá-la em velocidade menor para decorar a ordem dos botões e conseguir concluí-la no mofo normal. NW

CRIANDO MONSTRINHOS POKÉMON

Estamos certos de que você já capturou, cruzou, evoluiu e treinou sesu Pokémons, mas as vezes o seu monstrinho mostra ser fraco perto dos usados por aquele cara que o venceu no último torneio. O que aconteceu? Ele usou um Pokémon hackeado ou modificado por meios ilícitos? Essa possibilidade realmente existe, mas pode não ser esse o motivo. Felizmente você não precisa ser desonesto e covarde para ser vencedor em batalhas. Então você deve se fazer outra pergunta: será que a sua equipe estava realmente preparada?

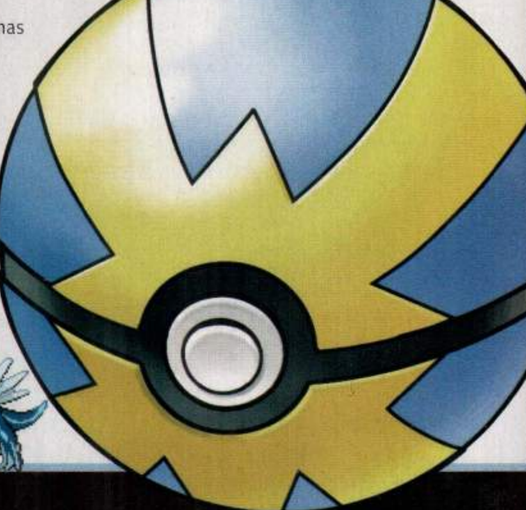
— Danilo Porto Bastos

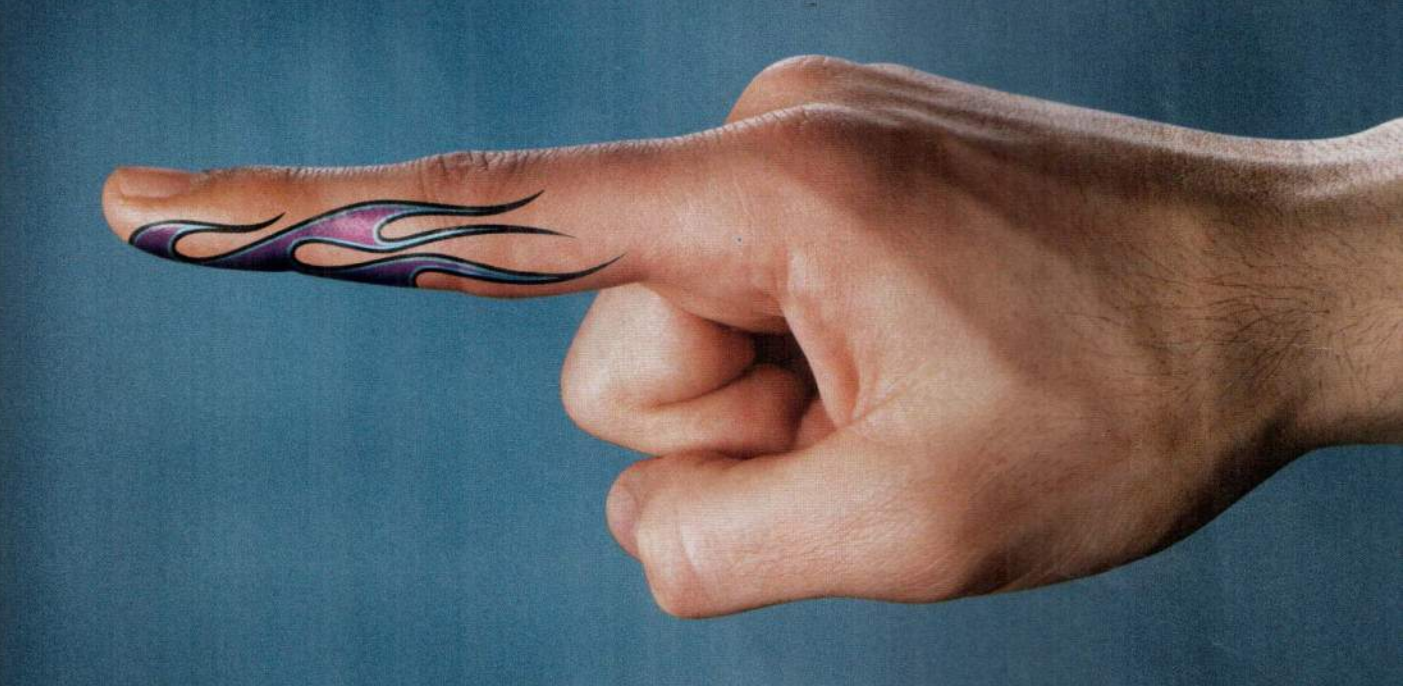
"Mas no guia diz que o Slaking é top em Attack... Por quê é tão forte assim?

É com a intenção de tirar essa e outras dúvidas que a partir desta edição o Planeta Pokémon irá abordar com profundidade os mais variados fatores, termos e funções do jogo. Dos mais óbvios aos mais obscuros. Independente do tipo de jogador que você seja - batalhador, aventureiro, treinador, criador, colecionador, negociador, mineirador, agricultor... Enfim, todas as facetas do jogo serão detalhadamente desvendadas. O primeiro tema a ser abordado será a preparação e planejamento para a criação dos Pokémon de uma maneira produtiva. Mas como nem todo mundo é Pokémon para nascer sabendo, precisaremos rever alguns dos conceitos básicos sobre os monstrinhos. Quem ainda não sabe deve prestar atenção pois as futuras matérias poderão exigir esses conhecimentos básicos. E para quem já sabe, está na hora da revisão!

Espécie e Status Base

Provavelmente você já sabe que as características dos Pokémons não se resumem aos dezessete tipos (Fogo, Água, Elétrico, etc...). Ao buscar informações sobre seus monstros favoritos você já deve ter se deparado com determinados valores que são associados a cada um dos seis atributos dos Pokémon - HP (Hit Points, energia vital), Attack (ataque), Defense (defesa), Special Attack (ataque especial), Special Defense (defesa especial) e Speed (velocidade). Esses valores (ou Base Stats), que geralmente são representados por números que variam de 0 a 255, podem também aparecer na forma de gráficos - principalmente nos guias oficiais do jogo, mas obviamente com baixíssima eficiência na exatidão dos valores. Os valores indicados não são definitivos e apenas representam uma média da força daquela espécie de Pokémon no atributo específico, sem levar em consideração o treinamento ou valores individuais. Ou seja, o fato dos Charizards possuírem um status base de 100 em Speed, significa que eles tendem a possuir uma velocidade acima da média (75 é considerado o valor "médio"), e não necessariamente que o seu Charizard fique com esse valor em Speed após terminar o treinamento. Portanto, os status base são ótimos para que você possa comparar a tendência dos atributos de cada espécie antes de escolher quais monstros treinar. Se você quer um Pokémon rápido, procure os com melhores valores em Speed, e assim por diante.






NEED FOR SPEED
UNDERGROUND
2



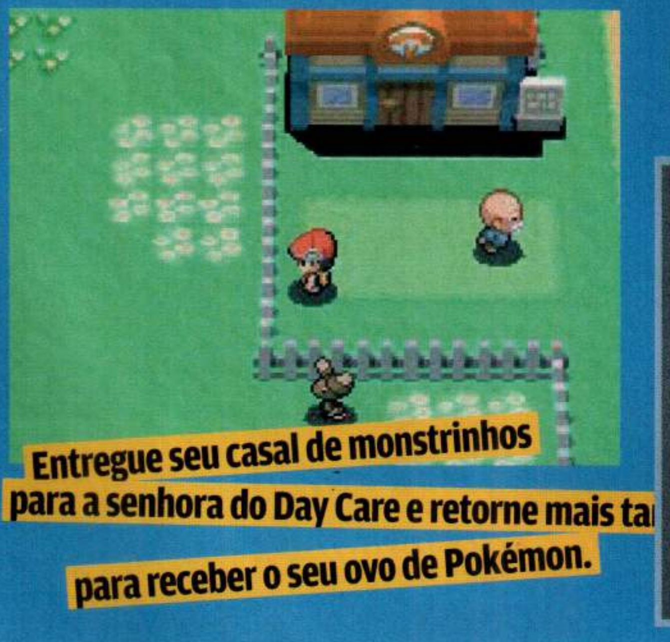

EA
GAMES



Gênero e Grupo de Procriação

Os gêneros não servem apenas para determinar qual é o macho e qual é a fêmea entre os monstros. Saber escolher o casal ideal é tão importante quanto um treinamento correto. Quando um casal é colocado no Pokémon Day Care, em Solaceon Town, um ovo poderá ser produzido. A espécie da mãe, ou a pré-evolução dela, indica de qual espécie será o filhote (a menos que a mãe seja um Ditto), e do pai ele poderá herdar determinados golpes (Egg Moves). Caso o macho e a fêmea sejam de espécies diferentes, eles somente irão produzir ovos caso pertençam a algum grupo de procriação em comum (Egg Group ou Egg Types). Nem todos os Pokémon podem procriar, como é o caso dos lendários (Latios, Latias...) e bebês (Pichu, Togepi...), mas os que conseguem gerar proles podem pertencer a até 2 grupos diferentes do total de treze tipos disponíveis: Amorphous, Bug, Dragon, Fairy, Field (ou Ground), Flying, Grass (ou Plant), Human-Like (ou Humanshape), Mineral, Monster, Water 1, Water 2 e Water 3. As exceções à regra são o Ditto, que pode procriar com qualquer grupo, e os Pokémons com gênero desconhecido (gender unknown ou genderless), como é o caso da dupla Manaphy e Phione, que apesar de pertencerem aos grupos Water 1 e Fairy, apenas procriam com o Ditto. Um criador habilidoso saberá formar casais entre os grupos de modo que, algumas gerações à frente, um filhote herde um ou mais golpes que a espécie de seus pais não poderiam inicialmente oferecer. Por exemplo: por mais experiência que receba, um Tyranitar não pode aprender sozinho o golpe Ancientpower. Porém, você pode cruzar um Relicanth que saiba esse golpe com uma fêmea Feraligatr. Escolha um filhote Totodile macho que nasceu com o novo movimento e cruze com uma fêmea Tyranitar (ou pré-evolução). Pronto! Certamente você irá conseguir seu filhote Larvitar com o golpe Ancientpower. Porém essa transferência de golpes entre espécies possui uma limitação: o filhote apenas irá aprender golpes que estejam na sua lista pré-determinada de Egg Moves. Portanto nada de Pikachus com Flamethrower ou Charizards com Psychic.

Golpes que o filhote poderia aprender por TMs (Technical Machines) e HMs (Hidden Machines) também podem ser herdados do pai, caso ele já saiba. A prole também pode nascer já com algum golpe que deveria aprender apenas em avançados níveis de experiência se o casal já souber o movimento. Por fim existe ainda casos especiais, determinados por fatores distintos, como o Pichu que pode nascer com o golpe Volt Tackle caso o pai seja colocado no Pokémon Day Care segurando o item Light Ball.



Entregue seu casal de monstrinhos para a senhora do Day Care e retorne mais ta[rde] para receber o seu ovo de Pokémon.



Especial Nintendo World

Na Nintendo World Especial #11 você encontrará toda a Pokédex das versões *Diamond & Pearl*, com informações sobre os Stats de cada espécie, forma de evolução, em que versões podem ser encontrados, a Effort concedida ao serem derrotados e várias outras características. E se você ainda curte suas versões *Ruby*, *Sapphire*, *Emerald*, *FireRed* e *LeafGreen*, não se preocupe: grande parte das informações encontradas na edição especial são compatíveis com a geração anterior. Caso prefira, ligue para nosso Serviço de Atendimento ao Cliente para adquirir por telefone: (11) 3871-4392



Habilidade e Natureza

Enquanto as mais de 120 Abilities (Habilidades) existentes no jogo são características inerente às espécies e podem afetar tanto as batalhas quanto o ambiente externo, as Natures (Naturezas) são personalidades que influenciam a individualidade dos Pokémons, afetando seus atributos e preferência por alimentos. Enquanto a Ability do filhote é determinada pela mãe, as Natures são definidas aleatoriamente. Confira as 25 Natures e suas influências sobre os atributos dos monstros:

Nature	Atributo com +10% / Atributo com -10%
Adamant	+Attack / -Special Attack
Bashful	sem alterações
Bold	+Defense / -Attack
Brave	+Attack / -Speed
Calm	+Special Defense / -Attack
Careful	+Special Defense / -Special Attack
Docile	sem alterações
Gentle	+Special Defense / -Defense
Hardy	sem alterações
Hasty	+Speed / -Defense
Impish	+Defense / -Special Attack
Jolly	+Speed / -Special Attack
Lax	+Defense / -Special Defense
Lonely	+Attack / -Defense
Mild	+Special Attack / -Defense
Modest	+Special Attack / -Attack
Naïve	+Speed / -Special Defense
Naughty	+Attack / -Special Defense
Quiet	+Special Attack / -Speed
Quirky	sem alterações
Rash	+Special Attack / -Special Defense
Relaxed	+Defense / -Speed
Sassy	+Special Defense / -Speed
Serious	sem alterações
Timid	+Speed / -Attack

Como você deve ter percebido, a Nature pode afetar drasticamente a evolução dos atributos de um Pokémon, aumentando ou reduzindo em 10% os valores sempre que o monstrinho sobe de nível. Por isso certamente você conseguirá melhores resultados se escolher um monstro com a Nature correta à sua estratégia de treinamento. Ou seja, se você está pretendendo ter um Pokémon com boa defesa evite Natures como Gentle, Lonely ou Mild. Felizmente você pode exercer certa influência quando procura por determinada nature: um filhote terá 50% de chance de nascer com a Nature da mãe, se esta estiver segurando o item Everstone quando colocada no Pokémon Day Care. De forma semelhante, um Pokémon com a Ability Synchronize, quando colocado na primeira posição do grupo, também terá 50% a mais de chance de encontrar Pokémons selvagens com Natures iguais à dele.

Característica e Valor Individual

Depois de toda a revisão, chegou a parte mais interessante. Aqui é onde "bicho" pega realmente. Não que os fatores sejam complicados demais, mas requerem um pouco mais de atenção. Pois bem, vamos a eles:
Os Valores Individuais (ou IV, de Individual Valor) são uma espécie de bônus que o Pokémon recebe em seus atributos para determinar sua disposição genética. Essa é uma peculiaridade obscura para a maioria dos jogadores, e isso é devido ao fato desses valores serem "invisíveis" no jogo. Pelo menos em sua verdadeira totalidade, pois as Characteristics (Características) - aquelas frases que ficam acima de onde diz qual o sabor que o monstrinho prefere - são traços de personalidade que servem como dica pra que vc saiba qual o atributo do Pokémon possui o maior IV, ou seja, onde ele recebe o maior bônus.



Esse Bibarel gosta de relaxar. Ele sabe o que é bom para saúde!



O valor do bônus que o IV fornece a cada um dos atributos pode variar de 0 a 31. E por isso esse é um tema tão importante para começar a entender. Por exemplo: se um Pokémon possui o IV de Defense com valor igual a 31 e uma Nature que valorize o atributo de defesa (Bold, Impish ou Lax), basta que ele passe por um treinamento competente para que ele se torne um exemplar com defesa perfeita dentro dos padrões de sua espécie. Você deve estar se perguntando como pode descobrir os IVs de um Pokémon se essa é uma característica que não aparece no jogo. Isso é realmente trabalhoso e complicado, pois ninguém quer ficar resolvendo uma equação de dezenas de linhas para cada um dos atributos e, ainda por cima, sem um resultado com 100% de precisão. Mas há uma solução menos dolorosa para isso. NW

Mande suas dúvidas, opiniões, críticas e sugestões ao Planeta Pokémon. E fique atento aos "Segredos do Underground" na próxima edição.

Material extra já disponível: Calculando IVs
www.nintendoworld.com.br

50 HABILIDADES MEMORÁVEIS DO PODEROSO MARIO



Antes de qualquer coisa, Mario é sinônimo de videogame. Até quem não tem o hábito de jogar deve reconhecer a simpática figura de bigode, macacão azul e camisa e boné vermelhos. Durante os mais de vinte anos de cabeçadas em blocos, pulos em tartarugas e visitas aos esgotos, sua aparência variou bastante. Assumiu diferentes facetas. Para cada aventura há, pelo menos, um power-up novo. Cresceu, lançou bolas de fogo, ficou invencível, voou - com orelhas e rabo de guaxinim, capa ou boné alado -, virou sapo, transformou-se em metal, cresceu mais ainda... Mesmo sendo praticamente um mutante, Mario é um astro. Para comprovar como ele é influente, compilamos 50 poderes clássicos do bigodudo.

— Alexei Barros

01 1-up Heart
(Super Mario Land)

Em sua primeira aventura portátil, Mario adquire uma vida não com um cogumelo esmeralda e sim com um coração.

02 1-up Mushroom
(Super Mario Bros.)

Fácil assim: cogumelos vermelhos fazem aumentar de tamanho e os verdes, mais raros, dão uma vida. aeronave basta alçar a âncora e estribá-la.

03 3-up Moon
(Super Mario World)

Ainda mais difícil de encontrar do que os cogumelos verdes é a Lua, que fornece uma trinca de vidas de uma vez.

04 Anchor
(Super Mario Bros. 3)

Se você não conseguir ganhar do chefe de cada mundo de primeira, a airship sairá do castelo e passará a vagar. Para acabar com essa indecisão da aeronave basta alçar a âncora e estribá-la.

05 Banana Peel
(Super Mario Kart)

Jogar uma casca de banana em alguém a pé já é traiçoeiro, o que dirá em um kart?

06 Bee Suit
(Super Mario Galaxy)

Roupa abelhuda que faz Mario voar. Seria a vestimenta inspirada nas abelhas Zinger de Donkey Kong Country?

07 Blue Koopa Shell
(New Super Mario Bros.)

Mario pode até andar meio desengonçado ao vestir um casco de tartaruga, mas assim ele consegue superar os inimigos da mesma forma com que perdeu tantas vidas: deslizando a couraça pelo chão.

08 Bomb
(Super Mario Bros. 2)

Essa Mario pegou emprestado do Link para destruir partes do cenário e matar os inimigos.

09 Boo Suit
(Super Mario Galaxy)

Chegou a vez de Mario também virar fantasma após tanto ser perseguido pelos espectros astutos.

10 Cape Feather
(Super Mario World)

Só começa a aparecer no segundo mundo, Donut Plains, e vale a espera. Com a pena o herói ganha a capa e faz merecer o título de "Super Mario". Além de abater os inimigos quando rodopia, permite levantar vôo e ainda se manter no ar. Basta um pouco de destreza. Também é encontrada em Yoshi's Island na versão bebê de Mario.

11 Crystal Ball
(Super Mario Bros. 2)

Protegida por Birdo, a bola de cristal dá acesso à fase seguinte.

12 Fire Flower
(Super Mario Bros.)

As flores de fogo têm mesmo algo de mágico, já que ao tocar nelas Mario pode lançar pequenas esferas flamejantes que, curiosamente, não se apagam debaixo d'água.

13 Flip
(Super Paper Mario)

Outros personagens podem até ser mais velozes do que Mario, mas nenhum deles conseguiu a façanha de transitar entre o 2D e o 3D em um jogo.

14 FLUDD
(Super Mario Sunshine)

O Flash Liquidizer Ultra Dousing Device esguicha água para tudo quanto é lado e ainda tem outras utilidades, como a função de jet pack. A habilidade marca presença também em Super Smash Bros. Brawl.

15 Frog Suit
(Super Mario Bros. 3)

Com a roupa de batráquio Mario consegue nadar com muito mais facilidade. Só não pense que por virar um anfíbio ele mostrará a mesma agilidade na terra. Nas fases a pé a locomoção fica bem prejudicada.

16 Hammer
(Donkey Kong)

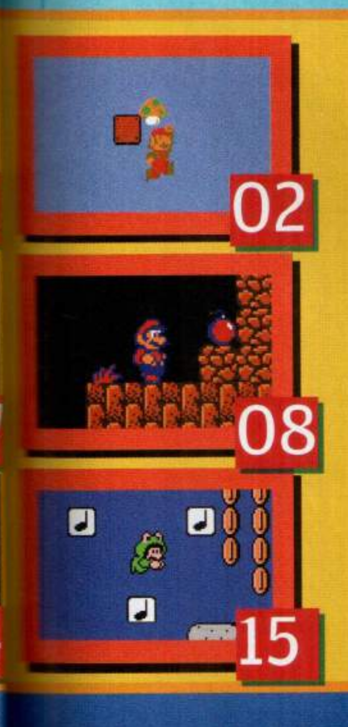
O cogumelo não foi o primeiro poder do Mario (na verdade, ainda era o Jumpman), mas sim um poderoso martelo destruidor.

17 Hammer
(Super Mario Bros. 3)

Pedras aqui. Pedras ali. A única maneira de quebrar as rochas que impedem o avanço pelo mapa-múndi é com o martelo.

18 Hammer Brother Suit
(Super Mario Bros. 3)

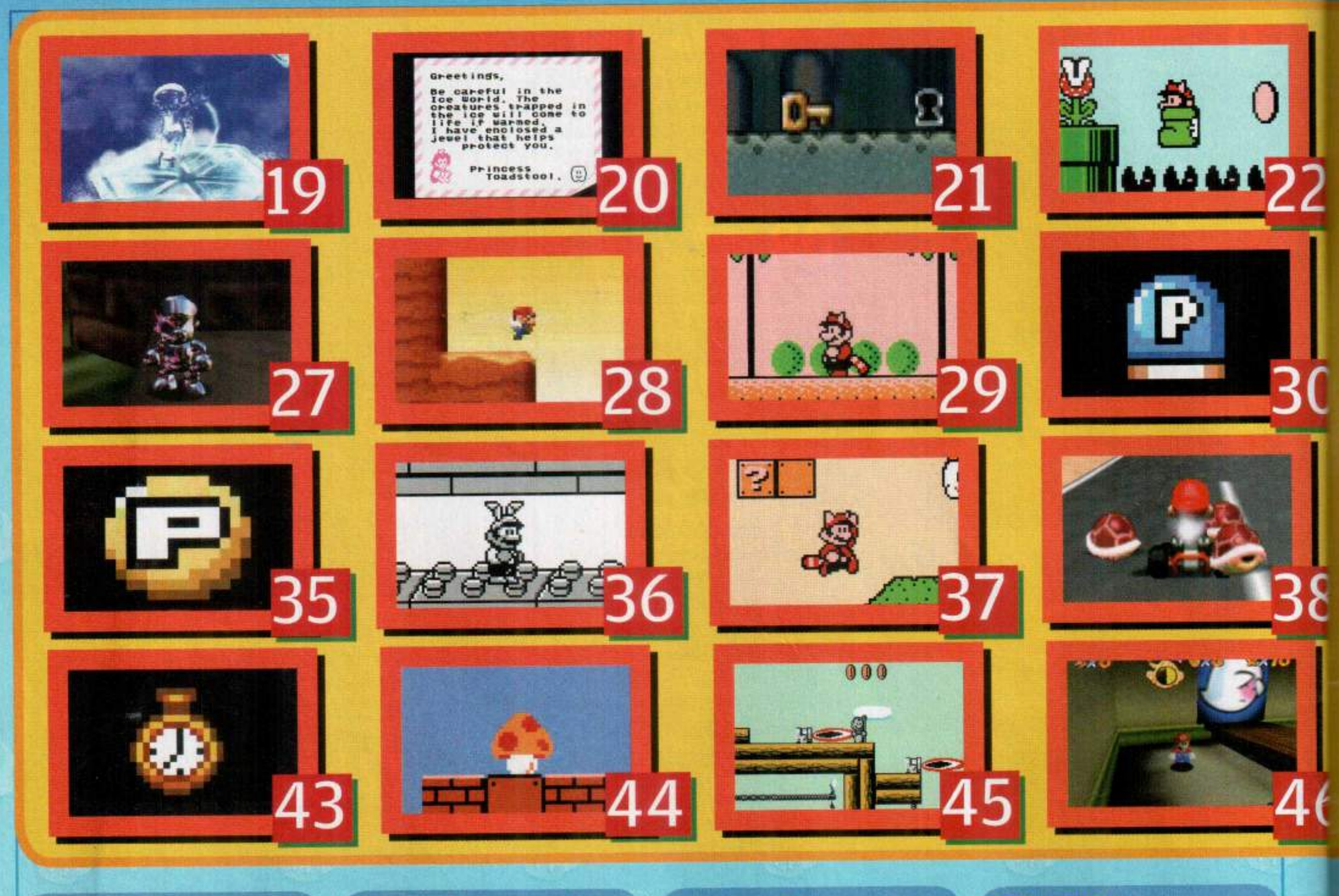
Depois de levar tantas marteladas na cabeça, Mario finalmente pôde utilizar a mesma vestimenta dos Irmãos Martelo e revidar as agressões. Ao abaixar o casco ele ainda fica invulnerável.











19 Ice Suit
(Super Mario Galaxy)
A flor de gelo já havia aparecido como item em Mario & Luigi: Partners in Time, porém é só no jogo do Wii que ao tocar nela Mario vira gelo para criar plataformas congeladas.

20 Jugem's Cloud
(Super Mario Bros. 3)
Cansado de ser engolido pelo peixe gigante? Fácil, basta usar a nuvem e pular a fase como se nada tivesse acontecido.

21 Key
(Super Mario World)
Permite acessar a saída secreta de certas fases ao inseri-la em uma fechadura. Funciona tão bem que dá para alcançar a rota alternativa mesmo com Yoshi mantendo a chave na boca.

22 Kuribo's Shoe
(Super Mario Bros. 3)
Ao derrotar o goomba você poderá entrar nessa bota. Além de pular mais alto, também dá para saltar sobre qualquer inimigo sem medo.

23 Lakitu's Cloud
(Super Mario World)
Embora tenha aparecido no Mario 1 e no Mario 3 é só no SMW que dá para entrar na nuvem dele e voar por um tempo.

24 Lightning Bolt
(Super Mario Kart)
Você está lá na liderança quando um raio minimiza todos os corredores, com exceção de um sagaz piloto que passa tranqüilamente à sua frente.

25 Marine Pop
(Super Mario Land)
Submarino disponível somente em um estágio e que dispara torpedos.

26 Mega Mushroom
(New Super Mario Bros.)
Ao pegar o cogumelão ele ocupa quase a tela inteira e destrói tudo o que encontra pela frente: inimigos, canos e partes do cenário. Continue atento aos buracos, afinal podem não ser pequenos o bastante para Mario ficar entalado com todo esse tamanho.

27 Metal Cap
(Super Mario 64)
Não apenas o boné, como Mario adquire um revestimento metalizado que o deixa imbatível. Assim dá até para andar debaixo d'água.

28 Mini Mushroom
(New Super Mario Bros.)
Ao pegar a versão mini, Mario diminui de tamanho como se tivesse tomado uma pílula encolhedora. Assim ele consegue entrar em canos menores e também passar por corredores diminutos para chegar aos mundos secretos.

29 Music Box
(Super Mario Bros. 3)
Não é difícil abater os Irmãos Martelo, mas têm vezes que eles te pegam de jeito. Toque uma música para fazê-los capotar de sono.

30 P-Switch
(Super Mario Bros. 3)
Curto e grosso: transforma moedas em blocos. E vice-versa.

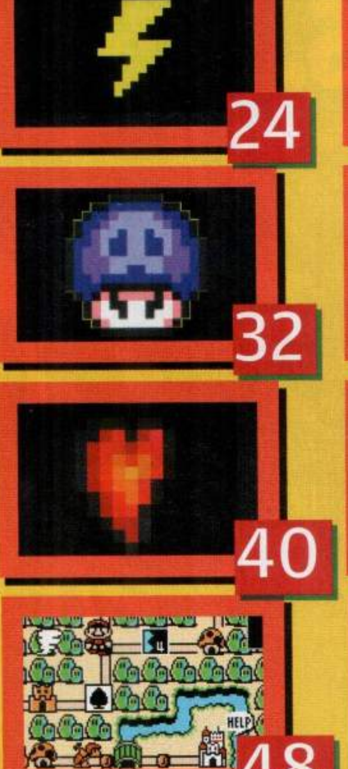
31 P-Wing
(Super Mario Bros. 3)
O P-Wing é a roupa de Guaxinim com vôo ilimitado - o Power Meter fica sempre no máximo - para ser aproveitado durante uma fase inteira.

32 Poison Mushroom
(Super Mario Bros: The Lost Levels)
Se não bastasse a dificuldade das fases de The Lost Levels, Mario corria o risco de se envenenar caso pegasse esse cogumelo. Ou seja, não é poder, mas merece ser lembrado...

33 Potion
(Super Mario Bros. 2)
Libera uma porta que permite acessar por tempo limitado a versão alternativa da fase.

34 POW
(Mario Bros.)
Não influencia Mario em si, mas causa um abalo sísmico que atordoa os inimigos que aparecem na tela.







35 Power Balloon
(Super Mario World)

Ao pegar o balão Mario tem o seu corpo inflado e assim pode levitar por algum tempo, algo essencial para passar daquele nível chato.

36 Rabbit Suit
(Super Mario Land 2: 6 Golden Coins)

Lembra desse? Mario come uma cenoura, ganha orelhas de coelho e pode se suspender no ar por certo tempo.

37 Racoon Suit
(Super Mario Bros. 3)

Mario toca em uma folha e recebe orelhas e cauda de guaxinim. Apesar de não voar, ele podia - bastava alcançar uma velocidade certa para explorar os ares. Por pouco tempo, entretanto.

38 Shell
(Super Mario Kart & Mario Kart 64)

Disponível nas cores verde, vermelha e depois a azul, o casco pode atropelar diferentes competidores nas corridas.

39 Sky Pop
(Super Mario Land)

Aeronave que só pode ser usada em uma fase e atira mísseis.

40 Small Heart
(Super Mario Bros. 2)

Coração que recupera um nível de energia. É Mario ou Zelda? Pois é, o Mario 2 é um pouco diferente mesmo...

41 Spring
(Super Mario Galaxy)

Mario entra uma mola e pode pular mais alto. Curioso que às vezes ele cai de cabeça no chão - será que não se machuca?

42 Starman
(Super Mario. Bros.)

Desde o primeiro jogo Mario fica invencível temporariamente ao tocar em uma estrela. Contudo, a cambalhota estilosa você só vai ver no Mario 3, no New Super Mario e no Super Mario Galaxy.

43 Stop Watch
(Super Mario Bros. 2)

Deixa os inimigos inertes por certo tempo.

44 Super Mushroom
(Super Mario Bros.)

Eis a lição fundamental ensinada pelo primeiro Mario: cogumelos fazem você crescer de tamanho.

45 Tanooki Suit
(Super Mario Bros. 3)

Tem as mesmas propriedades da roupa de Racoon, porém com um aditivo: ao pressionar para baixo e B Mario se transforma em uma estátua durante alguns segundos - período em que fica invencível. Essa nostálgica indumentária é baseada em um animal japonês chamado Tanuki, que, de acordo com o folclore local, podia mudar a sua forma utilizando folhas.

46 Vanish Cap
(Super Mario 64)

Mario se torna intangível, pode atravessar paredes e ainda fica imune ao fogo.

47 Vitamins
(Dr. Mario)

Servem tanto para exterminar os vírus como podem ser atiradas em outros personagenens em SMB: Melee.

48 Warp Whistle
(Super Mario Bros. 3)

O que manda é procurar pelas três flautas espalhadas pela aventura. Curiosidade: a melodia entoada pelo instrumento é exatamente a mesma da flauta de Link no primeiro The Legend of Zelda.

49 Wing Cap
(Super Mario 64)

Colocando o boné sobre a cabeça você conseguirá pegar as 120 estrelas e rever Yoshi.

50 Fly Suit
(Super Mario Galaxy)

Ao coletar a estrela vermelha, Mario pode voar pelas galáxias. NW



Mario Vs. Sonic

HOUVE UMA ÉPOCA EM QUE VER MARIO E SONIC JUNTOS ERA APENAS UM SONHO

Este ano de 2007 ficará marcado para sempre na memória dos jogadores, principalmente dos saudosistas que viveram a memorável batalha dos 16-bits. Um ano que será lembrado como aquele em que o que parecia impossível aconteceu – e de maneira bem inesperada.

— Claudio Prandoni

Nintendo e Sega uniram forças para trazer o primeiro jogo oficialmente estrelado por Super Mario e Sonic the Hedgehog, algo até então apenas sonhado. Os heróis medirão forças em diversas provas atléticas em Mario & Sonic at the Olympic Games, que saiu neste último mês de novembro para Wii. Porém, por mais que este seja o primeiro título oficial com a dupla, eles já tiveram outros encontros e desencontros nos consoles Nintendo - alguns até com olho de vidro e perna de pau. Organizamos aqui em ordem cronológica todas estas ocasiões. Alguns deles de maneira oficial, outros de forma totalmente fora da legalidade e jamais autorizados pela Nintendo ou Sega, frutos do desejo de fãs que queriam a qualquer custo ver os dois heróis no mesmo jogo.

1995 – Donkey Kong Country 2 (Super NES)



A primeira alfinetada entre Mario e Sonic veio por conta dos bem-humorados ingleses da Rare. Ao completar o jogo, o rabugento Cranky mostra a você um pódio com os três maiores heróis dos games - na opinião dele, que fique bem claro. A princípio, o ranking tem Mario em primeiro lugar, Yoshi em segundo e Link em terceiro.Conforme coletar pela aventura as moedas DK (aquelas grandonas), você irá subir nesta classificação.
O detalhe curioso aqui é que no canto direito da tela está uma lata de lixo com uma plaquinha na qual se lê "No Hopers", que em tradução livre seria algo como "Sem Esperança". Juntinho à lata está um famoso par de sapatilhas vermelhas com uma listra branca, exatamente como os sapatos do Sonic. Além dos calçados, há também uma réplica da pistola do herói-minhoca Earthworm Jim. Todavia, neste caso específico parece que foi mais uma constatação da realidade do que uma provocação. Pobre, Jim.

2005 – Aniversário de 20 anos do Mario

Pulamos dez anos no futuro agora para o próximo encontro oficial das mascotes. Em ocasião do aniversário de duas décadas do Super Mario, uma loja japonesa pediu a diversos game designers que desenhassem camisetas comemorativas. Um dos convidados foi Yuji Naka, diretor do primeiro Sonic the Hedgehog e um dos criadores do supersônico. O resultado é o que você confere na foto: uma blusa azul com o ouriço - já no traço atualizado de Jun Maekawa para Sonic Adventure - com o clássico boné vermelho do Super Mario e fazendo o sinal de vitória com a mão, quase como o bigodudo ao conseguir uma estrela em Super Mario 64. Pena que a tiragem era limitada.

20th HAPPY MARIO!

2007 – Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii)

Boatos sobre um jogo com Mario e Sonic sempre foram uma constante. Tipo de coisa que todo mundo ouvia falar, mas ninguém acreditava muito ou levava a sério. Assim, foi com grande surpresa que o mundo recebeu no dia 28 de março, um dia absolutamente comum, sem nenhum grande evento rolando, a notícia de que ambos estrelariam o primeiro jogo oficial das Olimpíadas de 2008, a ser realizada em Beijing, na China. Totalmente inesperado. Mesmo que não fosse o tão sonhado jogo de aventura que muitos esperavam, a coletânea de mini-games desportivos alimentava monstruosamente um outro rumor...

2007 – Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Eis então que em 10 de outubro, mais uma ocasião normal em que não havia eventos relacionados games acontecendo, o Smash Bros. Dojo, site oficial da série de luta, anuncia: Sonic será um dos personagens jogáveis em Brawl. Acompanhando o anúncio, screenshots do rapaz em ação e um empolgante vídeo - acompanhado pelo hard rock da faixa Live and Learn, de Sonic Adventure 2 Battle - exibindo os golpes da mascote da Sega, fazendo pose com Mario e até mesmo usando as Chaos Emeralds para se transformar em Super Sonic.

RESULTADO DA PROMOÇÃO 9 ANOS DE Nintendo World!

MUITA GENTE ACESSOU O SITE DA NINTENDO WORLD (WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR) PARA PARTICIPAR DA PROMOÇÃO QUE COMEMOROU OS 9 ANOS DA REVISTA. GOSTARÍAMOS DE PRESENTEAR A TODOS OS LEITORES, MAS TIVERMOS QUE CUMPRIR A DIFÍCIL MISSÃO DE ESCOLHER APENAS TRÊS. CONFIRA SE VOCÊ É UM DELES E NÃO FIQUE TRISTE SE NÃO FOI DESSA VEZ, FAREMOS MUITAS OUTRAS PROMOÇÕES E ESPERAMOS QUE VOCÊ CONTINUE PARTICIPANDO!



Claudia O. Moreira

São Paulo/ SP

Pedido: "Mais matérias especiais, dicas e estratégias."

Frase premiada:
Há 15 anos descobri o quanto divertido era vasculhar os castelos de Super Mario Bros... depois foi a vez de explorar hyrule, numa aventura sem igual. O tempo passou, e as batalhas de Melee me prenderam frente a TV... agora veio Zelda Twilight Princess e Galaxy, que me fizeram voltar a ser criança novamente, e redescobrir a felicidade através dessas obras primas virtuais. Obrigado Nintendo, e Nintendo World. Agora entendo o que quer dizer "Nintendo ou nada".

Lucas de A. Biagi

Rancharia/ SP

Pedido: "Mais páginas."

Frase premiada:
A NW do mês: 8,90 R$.
Assinatura por 2 anos: 150,00R$.
Zelda: Collector's Edition: por conta da casa. Comemorar os 9 anos da NW: talvez um Visa possa te ajudar, mas acho que não tem preço.



Robson O. Souza

São Paulo/ SP

Pedido: "Que a revista volte a ser mensal."

Frase premiada:
Em nove anos da Nintendo World, vimos o Link crescer, Mario desbravar galáxias, Luigi enfrentar fantasmas, o T-Virus destruir Racoon City, e a Nintendo "Revolution"ar com o Wii, Pokémons se multiplicando em quase mil tipos diferentes, e muitas outras coisas mais. Valeu Nintendo World: a fonte de sabedoria dos games.

Cada um dos vencedores receberá em casa um Wii e um jogo a ser escolhido pela redação

No submundo dos heróis

A vontade de ver os heróis juntos em um game era tamanha que muitos aventureiros a programadores se aproveitaram da oportunidade para produzir jogos que tornavam o sonho de muita gente em realidade. Todos são totalmente ilegais, além produções grotescas, com jogabilidade falha, bugs nos gráficos, travamentos inexplicáveis, som de péssima qualidade e outros tantos atrativos. Ainda assim, valem pela curiosidade e outras tantas excentricidades.

1994 - Somari (ou Somari The Adventurer)



O primeiro destes títulos primava pela ousadia. Lançado para Nintendo, pelo auto-intitulado estúdio Somari Team (ou Someri Team em alguns cartuchos), o jogo recriava no Nintendinho 8-bits o primeiro *Sonic the Hedgehog*. Detalhe: com Mario no lugar de Sonic. O resultado é algo que se aproxima bastante da versão Master System da aventura original do ouriço azul-cobalto. Porém, havia detalhes impressionantes como um looping que funcionava - algo que só apareceu no Master em 1995 em Sonic Chaos, terceira aventura do herói no aparelho. E não é só isso, o título implementava também o Spin Dash. Agora as peculiaridades: o jogo não tem final e trava após vencer o embate final contra o Dr. Robotnik e o cartucho contém até a fase Scrap Brain Zone, que foi cortada da versão Mega Drive, mas pode ser acessada por meio de GameShark. Porém, faça isso apenas se você quiser travar o jogo - de novo. Na ocasião do lançamento do abominável *Sonic the Hedgehog Genesis* neste ano, uma versão para GBA de Somari foi lançada com o título Somari Advance. Basicamente, o Sonic Genesis com sprites do Somari em qualidade 32-bits. Igualmente tosco.

1994 – Super Mario & Sonik 2

Também para Nintendo, trata-se um hack picareta de *Chip'n Dale: Rescue Rangers 2*, jogo de aventura da Capcom com os esquilinhos Tico e Teco. Nesta versão, pode-se escolher jogar com Mario, Luigi, Sonic ou Teco (que time inusitado).



1995 – Sonic the Hedeghog 4

Exclusiva para Super Nintendo, esta aventura do Sonic é uma versão hackeada de *Speedy Gonzalez: Los Gatos Bandidos*, estrelado pelo rato Ligeirinho dos Looney Tunes. Aliás, é notável como praticamente todo game do personagem da Warner acaba ganhando uma adaptação sem escrúpulos com o ouriço no lugar. Aqui, Sonic não pula para matar inimigos. Ele chuta. As argolhas fazem barulho de bolhas estourando e, apesar de Sonic ser capaz de rasgar criaturas de metal ao meio (como bem mostra o final de Sonic CD), uma simples jaulinha é fatal - assim como as ratoeiras. Não bastasse isso, o marcatela é hilário de tão ridículo. Pelas fases há vários Marios presos em jaulas (viu como elas são fatais). Ao passar por elas, Sonic destrói a estrutura de metal e assim libertando o bigodudo enclausurado que, em sinal de felicidade e gratidão eterna, grita o próprio nome com uma qualidade sonora ridícula e fica pulando no lugar. Constrangedor.



1998 – Sonic Jam 6 (ou Super 1998 Sonic 6)



Lançado para Mega Drive, o título é mais um hack sem vergonha. Aqui no caso a vítima foi o Super Mario Bros. original na versão incluída no cartucho *Super Mario All-Stars*. Ou seja, visual revigorado. A única diferença aqui é que os irmãos Mario Mario e Luigi Mario foram trocados por Sonic. Ele inicia a aventura totalmente vermelho (não sabia que essa era a cor de verdade dele?) e ao pegar o cogumelo torna-se azul. Ao pegar a flor de fogo nosso herói continua azul, Mas atira bolas de fogo. Claro. Bem típico do Sonic. No mais o game é absolutamente o mesmo o que resulta em blocos de interrogação com moedas, goombas, tartarugas, batalhas contra Bowser e a Princesa Peach neste castelo (ou no próximo).



Nintendo® BRASIL

A Nintendo Brasil está evoluindo muito rápido. A cada dia descobrimos novas coisas acontecendo por aqui envolvendo a Big N. Nas páginas a seguir, você verá que a Nintendo já possui uma assistência técnica oficial em terras tupiniquins, dicas de sites bacanas e fóruns, e ainda muito conteúdo criado por você leitor. Já mandou sua análise, matéria ou sugestão? Não? Fique à vontade, este espaço é seu! - equipe Nintendo World

BLOG

Mr. Gamewatch

Invasão Nintendo

Falamos na edição passada que uma das maiores vontades do Mr. Gamewatch era visitar a Nintendo e conhecer de perto um dos lugares mais importantes do planeta. Pois bem, ele bem que tentou, mas ainda não deu para invadir a sala do Miyamoto, pegar o chinelo dele (ou qualquer outra lembrança) e sair correndo. Mas deu para aproveitar bastante a vizinhança. Veja só as fotos tiradas por ele durante uma volta pelo quarteirão:



1


2


3


4


6



5

- 01 - Prédio da Nintendo antes do Watch chegar...
- 02 - Prédio da Nintendo depois que o Watch chegou
- 03 - Watch "comendo" a Nintendo
- 04 - O carro do Miyamoto
- 05 - Cemitério da família Yamauchi (brincadeira)
- 06 - Watch sendo expulso do local (brincadeira, de novo)

Onde?
http://mrgamewatch.wordpress.com/

Nintenerds

Dando um chega para lá na mesmice

O Nintenerds é feito por um jogador de verdade, que não deixa passar em branco nenhuma grande novidade ou jogo que tenha um dedo da Nintendo. O blog está no ar há seis meses, e noticia coisas batutas como os prêmios do Club Nintendo, brindes dados pelas revistas gringas, eventos feitos pela distribuidora oficial da Nintendo aqui no Brasil, além de suas experiências com os jogos. O espírito do Blog, segundo seu criador Daniel Oliveira é, "falar de coisas diferentes dos sites brasileiros que só traduzem as notícias gringas" - e sempre tem coisa nova lá, vale dar uma conferida.

Onde?
http://www.nintenerds.blogspot.com/

FÓRUM

Nintendo World

1050 usuários e mais de 13.000 mensagens!



Onde?
http://nintendoworld.ig.com.br/forum/

Esses são os números do fórum oficial da Nintendo World, que está apenas há dois meses no ar. Se você ainda não está lá, saiba que para participar é muito fácil, basta acessar o endereço que está abaixo, se cadastrar e começar a mostrar sua opinião sobre videogames, análises, Virtual Console, jogos retrô, dicas, estratégias, desenhos, Pokémon, Wi-Fi e Friend Codes, além de uma seção destinada a troca e venda de aparelhos e jogos e um link direto para falar com a redação. Só para você ter uma idéia do que a galera está falando, olha só alguns dos tópicos mais acessados: Smash Bros. Dojo, Soul Calibur Legends e [Enquete] Personagens de Brawl. Quando este texto foi editado. o mais novo usuário do fórum era o "Delamar" - obrigado a você, e a todos os usuários do fórum Nintendo World!

NES Archive

Dá-lhe 8-Bits



Onde?
http://www.nesarchive.net/forum/

Outro grande fórum que vale cada clique é o NES Archive. A extensão do site http://www.nesarchive.net/ é uma espécie de templo dedicado ao nosso querido 8-Bits da Nintendo. Se você é um "entusiasta do Mundo NES", com certeza se sentirá em casa. O fórum possui seções que falam sobre o NES (duh!), classificados, desafios - promovidos pelo site -, e também reserva um lugar especial para opinar sobre a nova "cara" do fórum. E, para você que adora frases famosas dos jogos, um presente: toda vez que você atualizar a página, verá uma frase clássica de jogos para o NES, ou relacionada a algum videogame, no lado direito da tela. Durante a nossa visita encontramos: "It's all over, Irene. The darkness is gone", de Ninja Gaiden 2; "You saved Hyrule and you are a real hero", de Zelda 2: Adventure of Link e "A sucessfull getaway", de operation Wolf, entre outras.

Reviews dos Leitores

GENTE QUE JOGA E ESCREVE...

A quantidade de análises cresceu, e tem cada vez mais gente querendo aparecer na NW. Participe você também!

Elite Beat Agents

Remexendo com stylus!

Se você é uma pessoa que adora música e não dispensa uma jogatina, Elite Beat Agents é o jogo perfeito. Com músicas que vão de "Material Girl" (Madonna) e "La La" (Ashlee Simpson) a "Highway Star" (Deep Purple) e "Jumpin'Jack Flash" (Rolling Stones), esse jogo vai fazer você gastar muito do seu tempo livre no DS. A base de tudo é alguém com um problema (ou até um animal) e chama os agentes, que dançam e salvam o dia cativando as pessoas com suas danças mirabolantes. Os problemas que servem de desculpa para que os agentes existam são um mais engraçado que o outro, vide o da adolescente apaixonada pelo capitão do time de futebol que quer se encontrar com ele, mas precisa trabalhar de babá no mesmo dia. Para dançar, você deve tocar os marcadores enumerados na ordem certa e de acordo com o ritmo da música. Cada marcador dá uma pontuação individual, que vai de 50 a 300. No final,tudo é somado e sua pontuação é finalizada. Existem quatro modos de Jogo e 19 músicas, o que prolonga a jogatina por bastante tempo. Só vai ser difícil tirar as músicas da cabeça, depois de jogar!

Francisco Freire
Rio de Janeiro

Gênero: Puzzle/Musical
Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Inis
Número de jogadores: 1-4
Ano de lançamento: 2006





REVIEW DO LEITOR

Street Fighter II: The World Warrior

Dos fliperamas para o Super NES

Lançado originalmente para os fliperamas no ano de 1989, esse jogo se tornou um vício coletivo entre os jogadores do mundo inteiro, que faziam filas aguardando a oportunidade para jogar o game! Fácil assim: quem nunca ouviu falar em Street Fighter II, não é desse planeta, ou morreu antes do lançamento! Após o estrondoso sucesso nos fliperamas, a Capcom lançou o seu maior sucesso (na época) para os consoles caseiros - um mercado que se tornava maior e mais lucrativo. E o primeiro console doméstico a receber Street Fighter II: The World Warrior foi o nosso amado Super NES!
Para se ter uma idéia da importância desse jogo de luta da Capcom na época, basta saber que seu lançamento para o Super NES foi um grande trunfo contra a SEGA e seu Mega Drive, que levou o ponto extra na batalha dos 16-bits! Para o azar da SEGA, seu Mega Drive teve uma versão da série Street Fighter tardiamente, que não obteve o mesmo sucesso da versão lançada para o Super NES. A adaptação da versão arcade para o Super NES foi muito bem feita, o que rendeu a venda de milhões de cópias.
Além dos oito personagens jogáveis, havia ainda mais quatro, que eram os chefes finais do jogo. São eles: o boxeador Balrog; o espanhol mascarado Vega; o lutador de Muai Thai Sagat; e o grande vilão do jogo, o criminoso M. Bison! Os gráficos de Street Fighter II: The World Warrior estão bem próximos da versão original lançada para o arcade. Tudo bem que se essa fosse uma análise mais profunda, teria que indicar a falta de um coqueiro ali, ou um elefante acolá, mas nada que possa prejudicar o resultado final.
Os efeitos sonoros dão um show, e estão fiéis aos que todos os jogadores estavam acostumados em ouvir nos fliperamas. Nada mais legal do que ouvir um sonoro "shoryuken" enquanto seu oponente voa longe após um golpe certeiro! A trilha sonora é fantástica. No Brasil temos uma música com sons tribais; na Índia, um tema que mais indiano seria impossível, e por aí vai! E tamanha é a qualidade das músicas de jogo, que é fácil lembrar qualquer uma delas mesmo depois de passados os anos. Não se assuste se em um dia qualquer, você se surpreender cantarolando ou assobiando alguma música do jogo durante o trabalho ou em sala de aula.

André Breder Rodrigues
Manhuaçu/ MG

Gênero: Luta
Plataforma: Super NES
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Número de jogadores: 2
Ano de lançamento: 1992









Contra 4

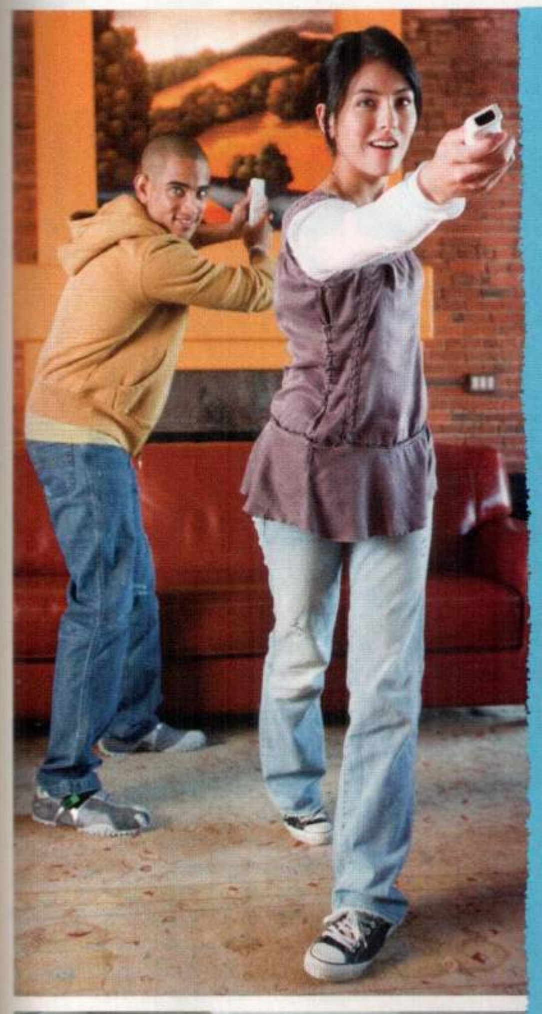
Clássico renovado nas duas telas

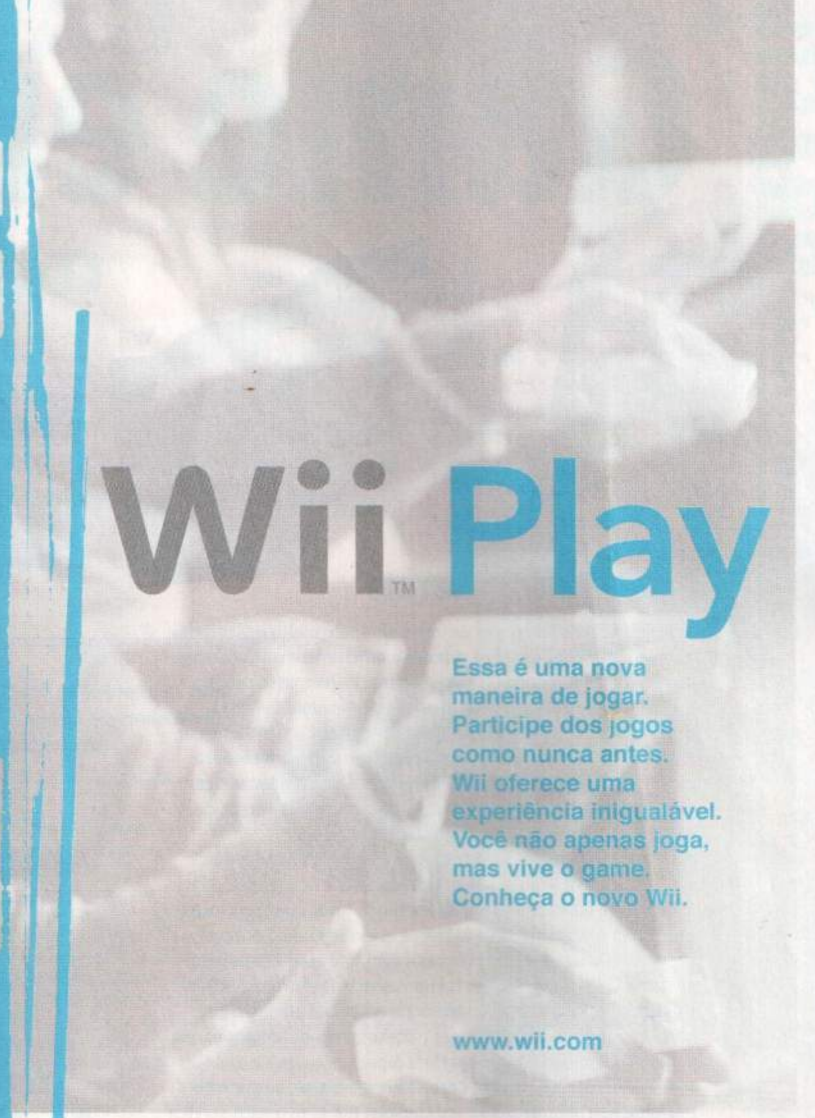
Gênero: Ação
Plataforma: Nintendo DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: WayForward Technologies
Número de jogadores: 2
Ano de lançamento: 2007



Todos os que jogam videogame desde a época dos 8 ou 16-bits, com certeza ouviram falar dessa famosa franquia da Konami. Contra é uma série de ação e tiroteio que nasceu em 1987 nos arcades e que ficou conhecida principalmente por sua elevada dificuldade. A fórmula é simples: ir até o final de cada fase metralhando os incontáveis inimigos que vão surgindo. Enfim, o portátil de duas telas da Nintendo ganha sua versão do clássico. Contra 4 gerou grandes expectativas no público desde que foi anunciado, uma vez que voltaria ao ambiente clássico em 2D, além de ser uma continuação direta de Contra III: The Alien Wars, lançada para Super NES, Game Boy e Arcade - e considerada por muitos como a melhor de toda série.
Em Contra 4, a dificuldade fica inteiramente por conta dos inimigos. Mesmo no modo Easy, é possível perceber que é um jogo para se dedicar e treinar muito até conseguir chegar ao final. É necessário conhecer bem os chefes para que você possa aprender como desviar de seus ataques. São diversas fases e ambientes, com uma grande variedade de inimigos, sensíveis ou não a uma das seis armas diferentes, que podem ser obtidas conforme se avança pelo cenário.
As duas telas são usadas para dar uma expansão maior ao cenário, sendo a tela de baixo continuação do que aparece na de cima. No começo tudo parece um pouco estranho, mas é questão de tempo até se acostumar com a idéia de tomar tiros por inimigos que se encontram em ambas as telas. O multiplayer segue o esquema de seus antecessores, com até dois jogadores em modo cooperativo. Infelizmente, não é possível jogar pela internet. A stylus e o microfone também não são usados. Contra 4 é um prato cheio para jogadores que gostam de pouca conversa e muito tiro. A história é simples e alerta sobre uma nova invasão alienígena. Cabe aos já conhecidos Bill Rizer e Lance Bean, junto com os novos companheiros, Mad Dog e Scorpion, salvarem o planeta desta ameaça. Topa o desafio?

Luiz Rafael Passari
Por e-mail





Wii™ Play
Essa é uma nova maneira de jogar. Participe dos jogos como nunca antes. Wii oferece uma experiência inigualável. Você não apenas joga, mas vive o game. Conheça o novo Wii.
www.wii.com

Wii
Wii Sports
JOGO INCLUSO!
JUEGO INCLUÍDO!
GAME INCLUDED!
Nintendo

Game em casa

Fácil, prático e barato

A quantidade de locadoras de jogos diminuiu muito nos últimos anos, e mesmo em grandes cidades é difícil encontrar uma que ofereça uma variedade de jogos bacana. Porém, esse cenário escabroso que mais lembra a mansão do Resident Evil está para mudar. Já está funcionando a pleno vapor o site Game em Casa, uma locadora com mais de 1479 jogos disponíveis para os consoles Wii, GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance, PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, Xbox e Xbox 360 – cerca de 450 deles são para os consoles da Nintendo.

A mecânica é simples, basta se cadastrar e escolher um dos três planos disponíveis, que permitem a você ficar com 1, 2 ou 3 jogos pelo período selecionado, e ainda fazer quantas trocas quiser. E o mais legal de tudo isso, é que o seu único esforço será visitar o site www.gamemcasa.com.br e escolher os jogos que deseja alugar ou trocar. Há um serviço de entrega que leva e busca o jogo na sua casa, sem custo adicional algum, o que garante a você tempo suficiente para convidar os amigos para a jogatina e também para preparar a pipoca.

Todos os jogos da Game em Casa são originais, o que garante 100% de funcionamento no seu console. Por enquanto o serviço está disponível apenas para alguns bairros da Grande São Paulo. Acesse www.gamemcasa.com.br e informe seu CEP para ver se você faz parte da área de atuação do Game em Casa!



COMO ALUGAR SEUS GAMES

1) Escolha seu plano, faça sua assinatura e jogue quantos games quiser

Tornar-se assinante do game em casa é muito fácil. São três planos disponíveis: 1, 2 ou 3 games em sua casa. Cadastre-se, selecione uma forma de pagamento e pronto, você já poderá montar sua lista de jogos e usufruir de todo conforto que o gamemcasa proporciona, sem limite de games por mês.

2) Crie sua lista de games

No site www.gamemcasa.com.br, acesse a página de Buscar Games e insira em sua lista todos os games que deseja conhecer e jogar. Disponibilizamos para isso um sistema de busca avançado, onde você digita uma palavra-chave e encontra o game desejado. Você pode ainda utilizar o menu lateral "Plataformas" para visualizar todos os jogos por console. Basta clicar no botão Adicionar e o game vai automaticamente para sua lista.

3) Os primeiros games na sua casa

Após o Game em Casa receber a confirmação do pagamento da sua assinatura, você receberá em 1 (um) dia útil, o(s) primeiro(s) game(s) de sua lista. A partir daí, é pura diversão!

4) Jogue quanto tempo quiser, sem multa ou data para devolução

Esta é uma das maiores vantagens. Você poderá ficar com o(s) game(s) em sua casa quanto tempo quiser. Não há multas e nem data programada para devolução.

5) Para devolução e próximos jogos

Sempre que desejar trocar os games que estão em sua casa, basta solicitar a devolução através da página Meus Games, seção Minha Lista, que o Game em Casa enviará os próximos games de sua lista e simultaneamente realizaremos a coleta dos que estão em sua casa.

PROMOÇÃO

Concorra a um game ENCANTADA

O mais novo lançamento da Disney Interactive Studios



Crie uma frase bem criativa e com até 20 palavras com o tema:

O que você faria para ajudar a princesa Gisele a retornar para o mundo dos desenhos?

A Nintendo World, em parceria com a Disney Interactive Studios vai premiar as três (03) frases mais criativas com o game "Encantada"



O QUE ESTÁ VALENDO?

- **3 jogos Encantada para Nintendo DS**

COMO PARTICIPAR?

- **Basta preencher correta e completamente o cupom na página da promoção**
- **A data limite para o envio é dia 10 de fevereiro de 2008**
- **O resultado será publicado na revista Nintendo World 110 e no site www.nintendoworld.com.br.**





Leia atentamente o regulamento

1. A promoção "Encantada" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 20/12/2007 a 10/02/2008; **2.** Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; **3.** Para participar da promoção, o participante deve preencher correta e completamente os campos do cupom na revista; **4.** Cada pessoa poderá enviar quantos cupons quiser, vale tirar xerox; **5.** Os cupons devem ser enviados até o dia 10/02/2008, valendo a data de entrada no sistema como comprovante; **6.** Os vencedores serão escolhidos entre todos os cupons recebidos dentro do prazo e serão avaliados pelos quesitos de criatividade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final; **7.** Os vencedores serão premiados conforme segue: as três frases mais criativas receberão o jogo Encantada para Nintendo DS; **8.** Os prêmio são pessoais, intransferíveis e não poderão ser substituídos; **9.** O resultado será publicado na revista Nintendo World #110 e no site www.nintendoworld.com.br; **10.** A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para entrega dos prêmios a partir da divulgação dos vencedores; **11.** Após a divulgação do resultado, não havendo resposta de algum vencedor, o seu direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias; **12.** Os leitores participantes da promoção "Encantada" declaram-se automaticamente cientes de que estão cedendo os direitos de uso sobre seu nome e imagem, bem como de seu material inscrito na promoção, para: a) Divulgação do resultado; b) Eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação; Isso em caráter exclusivamente divulgatório, sem vínculo empregatício e por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa quaisquer ônus e indenizações; **13.** A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

Nome completo: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: ____________ Estado: ____________

CEP: ____________ Telefone: ____________

E-mail: ____________ Data de nascimento: ____________

É assinante?

☐ EGM Brasil ☐ Nintendo World ☐ Nenhuma

O que você faria para ajudar a princesa Gisele a retornar para o mundo dos desenhos?

QUEBROU? CONSERTA!



Já temos uma assistência técnica oficial da Nintendo no Brasil

Os consoles e portáteis da Nintendo são conhecidos por sua durabilidade e resistência a quedas e outros tipos de situações adversas – eles realmente são duros na queda, e raramente dão problema. É, mas depois que a Gradiente deixou de representar a Big-N no país, as coisas ficaram difíceis para quem precisa arrumar algum console ou portátil da Nintendo. Hoje a quantidade de aparelhos aumentou, e até pouco tempo quem tinha algum problema com Game Boy Advance, Nintendo DS, GameCube ou até mesmo o Wii, tinha que correr o bairro para encontrar alguma eletrônica ou assistência que desse conta do recado, mas não de forma oficial.

Agora a agonia acabou: a Nintendo voltou a ter uma assistência técnica oficial no Brasil, que presta serviço para quem compra ou comprou consoles nas lojas abastecidadas pela Latamel, distribuidora oficial da Nintendo no Brasil. Ligamos na AGS Digital Service e fomos muito bem atendidos pelo pessoal que cuida da assistência técnica da Nintendo. A loja está equipada para efetuar consertos no Game Boy Advance, GameCube, Nintendo DS e Wii. Se você é um dos que sofrem de "tio barbado que quebra consoles", se teve algum problema no drive óptico do Wii ou se não consegue se conectar no Wi-Fi, agora você tem a quem procurar.

ONDE?

AGS DIGITAL SERVICE
(11) 3875-1333 – RAMAL 111
RUA: DONA GERMAINE BURCHARD, 550
SÃO PAULO/ PERDIZES

O QUE CONSERTAR?

GAME BOY ADVANCE SP
GAMECUBE
NINTENDO DS
WII

PARTICIPE!

FAÇA A SUA NINTENDO WORLD

Para deixar a sua Nintendo World cada vez mais com a sua cara, precisamos que você participe da revista com seus reviews, fotos, cartas e desenhos. Criamos esses novos canais para ter você cada vez mais próximo, e aumentar a sua participação na obra. Confira:

VOCÊ NA NINTENDO WORLD

Não gostou daquele review? Acha que pode fazer melhor? Faça sua análise (de qualquer jogo, novo ou velho) e mande para cá. Em toda edição selecionaremos as melhores análises dos leitores para colocar nas páginas da Nintendo World. Tudo assinado pelo autor, é claro.
reviews@nintendoworld.com.br

PERGUNTE AOS PILOTOS!

Lembra dessa seção? Pois é, ela voltará com força total para ajudar quem está enrascado, quem precisa de uma ajudinha extra para passar alguma parte do jogo ou para quem quer apenas perguntar a dica dos bandeirinhas-cachorro em International SuperStar Soccer Deluxe. Mesmo se for alguma dúvida mais cascagrossa, nós responderemos.
pilotos@nintendoworld.com.br

SEU NINTENDO

Sabe aquela sua história envolvendo a Nintendo que você contou para o seu amigo mas ele não acreditou? Mande para cá, quem sabe ela é a escolhida para estar entre as cartas do mês? Seu amigo pode até acreditar dessa vez...
meunintendo@nintendoworld.com.br

VOCÊ VIRTUAL

Sabe os Mii, aqueles homenzinhos do Wii? Você fez uma cópia idêntica de você? Mande para cá, junto com uma foto sua (de verdade, melhor ainda se for digital). Nós queremos ver e mostrar para todo o Brasil.
meumii@nintendoworld.com.br




Já pensou o que você vai querer
de Natal esse ano?
SUPER GAMES
www.lojasupergames.com.br
Televendas: 0800 724